

1. Caracterização

1.1. Instituição de Ensino Superior:

Universidade Europeia

1.1.a. Instituições de Ensino Superior (em associação) (artigo 41.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto e aditada pelo Decreto-Lei n.º 27/2021, de 16 de abril):

null

1.1.b. Outras Instituições de Ensino Superior (estrangeiras, em associação) (artigo 41.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto e aditada pelo Decreto-Lei n.º 27/2021, de 16 de abril):

[sem resposta]

1.1.c. Outras Instituições (em cooperação) (artigo 41.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto e aditada pelo Decreto-Lei n.º 27/2021, de 16 de abril. Vide artigo 6.º do Decreto-Lei n.º 133/2019, de 3 de setembro, quando aplicável):

[sem resposta]

1.2. Unidade orgânica (faculdade, escola, instituto, etc.):

FO - Faculdade Online

1.2.a. Identificação da(s) unidade(s) orgânica(s) da(s) entidade(s) parceira(s) (faculdade, escola, instituto, etc.) (proposta em associação). (Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação conferida pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto, alterado pelo Decreto-Lei n.º 27/2021 de 16 de abril):

FCST - Faculdade de Ciências Sociais e Tecnologia

1.3. Designação do ciclo de estudos (PT):

Design Visual

1.3. Designação do ciclo de estudos (EN):

Visual Design

1.4. Grau (PT):

Licenciado

1.4. Grau (EN):

Graduate

1.5. Área científica predominante do ciclo de estudos. (PT)

Áudio-visuais e Produção do Média

1.5. Área científica predominante do ciclo de estudos. (EN)

Audiovisual and Media Production

1.6.1. Classificação CNAEF – primeira área fundamental

[0213] Áudio-Visuais e Produção dos Média - Artes - Artes e Humanidades

1.6.2. Classificação CNAEF – segunda área fundamental, se aplicável

[0214] Design - Artes - Artes e Humanidades

1.6.3. Classificação CNAEF – terceira área fundamental, se aplicável

[sem resposta]

1.7. Número de créditos ECTS necessário à obtenção do grau. (PT)

180.0

1.8. Duração do ciclo de estudos.

3 anos

1.8.1. Outra

[sem resposta]

1.9. Número máximo de admissões proposto

60.0

1.10. Condições específicas de ingresso. (PT)

O estudante deve satisfazer cumulativamente as seguintes condições:

a) Ser titular de um curso de ensino secundário nas condições para prosseguimento de estudos, quando existentes, ou ser titular de habilitação legalmente equivalente;

b) Ter realizado uma das seguintes provas de ingresso 03 Desenho ou 10 Geometria Descritiva ou 18 Português e ter obtido uma classif. igual ou superior à classif. mínima de 95 (esc. 0-200);

c) Ter obtido, na nota de candidatura a classif. mínima de 98 (esc. 0-200);

Os candid. titulares dos cursos não portugueses, legalmente equivalente ao ensino secund. português podem, nos termos e condições fixadas na legisl. em vigor, substituir as provas de ingresso por exames finais de disciplinas daqueles cursos.

Adicionalmente, prevê-se ainda a abertura de concursos especiais nos termos e condições fixadas na legisl. em vigor.

O proc. divulg. de vagas, candidatura, ingresso e critérios de avaliação serão fixados em sede de edital no site da IES.

1.10. Condições específicas de ingresso. (EN)

The student must fulfil cumulatively the follow. conditions:

a) Hold a second. education course in the conditions. for further studies, when existing, or hold a legally equivalent. Qualificat.;

b) Have passed one of the follow. entrance examinations 03 Drawing or 10 Descriptive Geometry or 18 Portuguese and obtained a classif. equal to or higher than the minimum classif. of 95 (scale 0-200);

c) Have obtained, in the applicat. form, a minimum mark of 98 (scale 0-200);

The candidates holding non-PT courses, legally equivalent to the PT secondary educ. may, under the terms and conditions set forth in the legislation in force, substit. the entrance examinat. by final examin. of the subjects of those courses.

Additionally, it is also foreseen the opening of special competitions under the terms and conditions set forth in the legislation in force.

The proc. for vacancy announcement, application, admission and evaluation criteria will be published on the IES's website.

1.11. Modalidade do ensino

À Distância (EaD) (Decreto-Lei n.º 133/2019, de 3 de setembro)

1.11.1 Regime de funcionamento, se presencial

[sem resposta]

1.11.1.a Se outro, especifique. (PT)

[sem resposta]

1.11.1.a Se outro, especifique. (EN)

[sem resposta]

1.12. Local onde o ciclo de estudos será ministrado (se aplicável). (PT)

[sem resposta]

1.12. Local onde o ciclo de estudos será ministrado (se aplicável). (EN)

[sem resposta]

1.13. Regulamento de creditação de formação académica e de experiência profissional, publicado em Diário da República

[1.13. UE Reg Cred.pdf](#)

1.14. Observações. (PT)

A licenciatura emerge como o fruto de uma séria aposta nesta área científica, não só através do provimento de um corpo docente altamente qualificado e orientado para a investigação, como também no investimento em infraestruturas próprias e recursos específicos, que servem tanto propósitos pedagógicos, como se assumem como promotores intencionais das atividades científicas e profissionais de estudantes e docentes.

O protocolo com a Universidade Aberta tem como finalidade formar o corpo docente da IES proponente, com especial enfoque nos coordenadores dos diferentes CEs através do programa de formação "Docência Digital em Rede", promovidos pela Universidade Aberta, num total de 104 horas de trabalho (4 ECTS). Esta equipa atua hoje internamente na Universidade Europeia como embaixadores pedagógicos do ensino a distância, tendo construído e aprovado em Conselho Pedagógico o Programa de formação de competências pedagógicas online da Universidade Europeia

Quanto à caracterização geral do CE, é de destacar a sua construção ao abrigo da parceria com a Universidad Europea de Madrid (UEM). A UEM conta com uma experiência de 10 anos na área do EaD, disponibilizando 13 licenciaturas e 24 mestrados, contando com mais de 10.000 estudantes diplomados. A implementação de um modelo académico inovador, valeu-lhe em 2012 o "Premio de calidad" da Laureate International Universities e em 2018 o "International E-learning Awards" (IELA 2018).

Este CE proposto, foi concebido por uma comissão de especialistas. Por forma a definir os objetivos gerais do ciclo de estudos, os objetivos de aprendizagem e dos conhecimentos e competências, esta comissão recorreu a:

(1) benchmarking junto de instituições internacionais;

(2) consulta de especialistas do ensino com experiência comprovada em Design, para ajudar a traçar um perfil de estudante;

(3) consulta a entidades socioprofissionais. Contou ainda, com a participação de um conjunto de especialistas na área do EaD, que apoiaram a construção do Modelo Académico, do Plano de Estudos e das Fichas de Unidade Curricular, de modo a cumprir os requisitos legais e os padrões de qualidade que se impõem a esta modalidade de ensino.

O número de admissões requerido é de 80 considerando (i) a experiência da IES no ensino a distância, (ii) o investimento da IES em recursos humanos e tecnológicos de suporte a esta modalidade de ensino, e (iii) o plano pedagógico que prevê a criação de duas turmas de 40 estudantes.

1.14. Observações. (EN)

The degree emerges as the result of a commitment in this scientific area. Not only through the provision of a highly qualified and research-oriented faculty but also through investment in infrastructure and specific resources, which serve both the pedagogical purposes and scientific and professional activities of students and teachers.

The protocol with Universidade Aberta aims to train the teaching staff of the proponent HEI, with special focus on the coordinators of the different ECs through the training program "Digital Teaching in Network", promoted by Universidade Aberta, in a total of 104 hours of work (4 ECTS). This team now acts internally in the European University as pedagogical ambassadors of distance education, having built and approved in Pedagogical Council the training program of online pedagogical skills of the European University.

As for the general characterisation of the Study Cycle (SC), it is worth mentioning its construction under the partnership with Universidad Europea de Madrid (UEM). UEM has a 10-year of experience in the DL area, offering 13 bachelor's and 24 master's degrees, with more than 10,000 graduate students. The implementation of an innovative academic model, based on a professional structure and technological, pedagogical, and didactic resources of excellence earned it in 2012 the "Premio de calidad" of Laureate International Universities and in 2018 the "International E-learning Awards" (IELA 2018). To this end, the proposed SC has been designed by a committee of experts. In order to define the general objectives of the study cycle, the learning objectives and the knowledge and skills, this committee used:

(1) benchmarking with international institutions;

(2) consultation with teaching experts with proven experience in Design to help profile a student;

(3) consultation with socio-professional entities. In addition, there was a set of experts in the area of DL, who supported the construction of the Academic Model, the Study Plan, and the Curricular Unit Sheets to meet the legal requirements and the required quality standards for this type of education.

The number of admissions required is 80 considering (i) the HEI's experience in distance education, (ii) the HEI's investment in human and technological resources to support this modality of education, and (iii) the pedagogical plan that foresees the creation of two classes of 40 students.

2. Formalização do Pedido

Mapa I - Protocolo de cooperação com a Universidade Aberta**Órgão ouvido:**

Protocolo de cooperação com a Universidade Aberta

Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada:

[Protocolo UE IPAM UA.pdf](#) | PDF | 225.2 Kb

Mapa I - Parecer da reitora da Universidade Europeia**Órgão ouvido:**

Parecer da reitora da Universidade Europeia

Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada:

[Parecer do CC e do CP para A3ES_08.11.2022.pdf](#) | PDF | 109.5 Kb

Mapa I - Extrato da ata do Conselho Pedagógico da UE**Órgão ouvido:**

Extrato da ata do Conselho Pedagógico da UE

Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada:

[Extrato nº 1, da Ata do CP nº 64, de 08.11.2022.pdf](#) | PDF | 197.3 Kb

Mapa I - Extrato da ata do Conselho Científico da UE**Órgão ouvido:**

Extrato da ata do Conselho Científico da UE

Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada:

[Extrato nº 1, da Ata do CC nº 97, de 08.11.2022.pdf](#) | PDF | 203.3 Kb

3. Âmbito e Objetivos

3.1. Objetivos gerais definidos para o ciclo de estudos (PT)

1. Demonstrar possuir conhecimentos e capacidade de compreensão em temas atuais do design e produção dos media a um nível avançado em particular na área da produção com tecnologias digitais;
2. Aplicar conhecimentos das áreas de design e de produção dos media e demonstrar uma abordagem profissional a desafios de comunicação visual;
3. Resolver problemas no âmbito da comunicação audiovisual e multimédia e saber elaborar e fundamentar as suas propostas;
4. Identificar e interpretar a informação relevante, particularmente na área dos media sociais;
5. Defender as soluções de comunicação que propõem incluindo a análise de aspetos sociais, científicos e éticos;
6. Desenvolver soluções de comunicação de informação, ideias e problemas, tanto a públicos constituídos por especialistas como por não especialistas;
7. Identificar formas de atualização de conhecimentos ao longo da vida com elevado grau de autonomia.

3.1. Objetivos gerais definidos para o ciclo de estudos (EN)

1. Demonstrate having knowledge and understanding of current issues in media design and production at an advanced level, particularly in the area of production with digital technologies;
2. Know how to apply knowledge and demonstrate a professional approach to media design and production work;
3. Solve problems in the field of audiovisual and multimedia communication and know how to elaborate and substantiate their proposals;
4. Collect, select and interpret relevant information, particularly in the media area, enabling them to substantiate the solutions they propose and the judgements they emit, including social, scientific, and ethical aspects in the analysis;
5. Develop skills that enable them to communicate information, ideas, problems, and solutions to both specialist and non-specialist audiences;
6. Demonstrate learning skills that will enable them to update knowledge throughout life with a high degree of

autonomy.

3.2. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes. (PT)

- C1. Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design gráfico e visual.
- C2. Definir princípios de design gráfico e visual.
- C3. Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia.
- Ap1. Modelar visualmente produtos, ambientes e personagens em contexto narrativo usando tecnologias digitais
- Ap2. Implementar princípios de design gráfico e visual.
- Ap3. Visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais.
- At1. Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa.
- At2. Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação.

3.2. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes. (EN)

- C1. Identify works and authors of national and international reference in the area of graphic and visual design.
- C2. Define principles of graphic and visual design.
- C3. Explain methodologies and methods of project development in the area of visual design and multimedia production.
- Ap1. Visually model products, environments, and characters in narrative context using digital technologies
- Ap2. Implement principles of graphic and visual design.
- Ap3. Visualise creative and original visual communication solutions exploring digital tools.
- At1. Carry out design options consciously and judiciously.
- At2. Develop visual design projects that meet communication objectives.

3.3. Justificar a adequação do objeto e objetivos do ciclo de estudos à modalidade do ensino e, quando aplicável, à percentagem das componentes não presencial e presencial, bem como a sua articulação. (PT)

Sendo o objeto principal deste CE elementos visuais para integração em ambientes digitais a modalidade EaD é adequada e até pertinente ao valorizar o ecrã e o meio da internet como meios de comunicação eleitos.

A modalidade EaD é adequada aos objetivos deste CE, na medida em que:

- Os meios tecnológicos de mediação permitem ao aluno cumprir todos os objetivos havendo um foco particular em questões de natureza visual associada ao ecrã.
- Alguns dos objetivos são particularmente associados à inovação digital e tecnológica havendo assim uma relação direta com a forma inovadora associada do modelo EaD.
- Os objetivos são definidos tendo em conta a facilidade de disponibilização de conteúdos digitais apropriados e o tipo de atividades necessárias para o seu desenvolvimento.

Nenhum dos objetivos propostos requer a necessidade de prática clínica, em laboratório dedicado ou de outro tipo de formação prática em que a presença física num determinado espaço ou momento seja essencial.

3.3. Justificar a adequação do objeto e objetivos do ciclo de estudos à modalidade do ensino e, quando aplicável, à percentagem das componentes não presencial e presencial, bem como a sua articulação. (EN)

Being the main object of this SC visual element for integration in digital environments the DL modality is appropriate and even pertinent when valuing the screen and the internet medium as an elected communication media.

The EaD modality is adequate to the objectives of this SC, to the extent that:

- The technological means of mediation allow the student to meet all the objectives with a particular focus on issues of a visual nature associated with the screen.
- Some of the objectives are particularly associated with digital and technological innovation, thus there is a direct relationship with the innovative form associated with the DE model.
- The objectives are defined, taking into account the ease of making available appropriate digital content and the type of activities required to develop it.

None of the proposed objectives requires clinical practice in a dedicated laboratory or other types of practical training where physical presence in a given space/moment is essential

3.4. Justificar a inserção do ciclo de estudos na estratégia institucional de oferta formativa, face à missão institucional e, designadamente, ao projeto educativo, científico e cultural da instituição. (PT)

O presente ciclo de estudos insere-se na missão da instituição, que visa: (i) formar cidadãos e profissionais para o mundo, através de um modelo académico diferenciador; (ii) proporcionar uma aprendizagem baseada na investigação científica e norteada por princípios éticos e de responsabilidade social; e (iii) promover em toda a comunidade académica uma cidadania ativa e impulsionadora do desenvolvimento económico e social sustentável.

O projeto educativo pretende ser uma referência internacional e a primeira escolha de estudantes e empregadores, estimular o espírito científico e empreendedor num mundo cada vez mais competitivo, ampliando o entendimento sobre os dilemas sociais contemporâneos e modernos.

Neste sentido, o modelo académico da instituição alicerça-se no desenvolvimento de competências e valores, através de métodos pedagógicos ativos em que o estudante está no centro do processo de ensino assumindo a liderança da construção do seu próprio conhecimento, sendo o professor um facilitador de aquisições.

Neste contexto, a tecnologia assume particular importância como meio de mediação e ferramenta didática, potenciando e facilitando a aquisição de conhecimentos e competências. De igual modo, ocupam um lugar de destaque na vida académica da instituição atividades extracurriculares como a (re)transmissão de conferências e

palestras com personalidades internacionais, a organização de conferências com individualidades de reconhecido mérito. O desenvolvimento da modalidade de ensino a distância na instituição tem como objetivo fazer convergir as prioridades do XXI Governo Constitucional com as suas próprias, concretamente em:

1. Consolidar uma estratégia de modernização, qualificação e diversificação do ensino superior em geral, e da presente IES em particular, que estimule e promova efetivamente a formação ao longo da vida.
2. Promover o ensino superior de elevada qualidade em língua portuguesa em todo o mundo, sobretudo nas regiões de principal influência da lusofonia.
3. Qualificar através de formação superior estudantes fora da idade de referência, designadamente a qualificação de adultos em ambiente de trabalho e em estreita colaboração com os empregadores, convergindo com o benchmark europeu.
4. Aproveitar as potencialidades geradas pelas tecnologias de informação através nomeadamente do EaD, favorecendo uma aprendizagem personalizada, com flexibilidade na sua estrutura curricular, com racionalização do custo financeiro para o estudante e limitações associados à sua participação presencial no processo educativo.
5. Oferecer formação pedagógica conferente de grau de elevada qualidade assumindo-se como uma alternativa à modalidade presencial, com especificidades científico-pedagógicas próprias que decorrem do perfil do perfil de estudante não tradicional e dos meios tecnológicos de mediação, e que não seja apenas uma mera reprodução ou paralelo do mesmo.

3.4. Justificar a inserção do ciclo de estudos na estratégia institucional de oferta formativa, face à missão institucional e, designadamente, ao projeto educativo, científico e cultural da instituição. (EN)

This cycle of studies is part of the institution's mission, which aims to: (i) train citizens and professionals for the world through a differentiating academic model; (ii) provide learning based on scientific research and guided by ethical principles and social responsibility; and (iii) promote in the entire academic community active citizenship and driver of sustainable economic and social development.

The educational project aims to be an international reference and the first choice of students and employers, to stimulate scientific and entrepreneurial spirit in an increasingly competitive world, broadening the understanding of contemporary and modern social dilemmas.

In this sense, the institution's academic model is based on developing skills and values through active teaching methods. The student is at the centre of the teaching process, taking the lead in constructing their knowledge; the teacher is a facilitator of acquisitions.

In this context, technology assumes particular importance as mediation and didactic tool, enhancing and facilitating the acquisition of knowledge and skills. Likewise, extracurricular activities such as the (re)transmission of conferences and lectures with international personalities and the organisation of conferences with individuals of recognised merit occupy a prominent place in the academic life of the institution.

The development of the distance learning modality in the institution aims to converge the priorities of the XXI Constitutional Government with its own, specifically in:

1. Consolidate a strategy of modernisation, qualification, and diversification of higher education in general, and of this HEI in particular, that effectively stimulates and promotes lifelong learning.
2. To promote high-quality higher education in the Portuguese language worldwide, especially in the regions of main influence of Lusophony.
3. Qualifying through higher education students beyond the reference age, including qualification of adults in the workplace and in close cooperation with employers, converging with the European benchmark.
4. To take advantage of the potentialities generated by information technologies, namely through DE, favouring a personalised learning, with flexibility in its curricular structure, with a rationalisation of the financial cost for the student and limitations associated to his/her presence participation in the educational process.
5. Offer pedagogical training conferring high-quality degree assuming itself as an alternative to face-to-face modality, with its own scientific-pedagogical specificities that arise from the non-traditional student profile and technological means of mediation, and that is not just a mere reproduction or parallel of the same.

4. Desenvolvimento curricular

4.1. Estrutura Curricular

Mapa II - ECPE L-Design Visual

4.1.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)* (PT):

ECPE L-Design Visual

4.1.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)* (EN):

ECPE L-Visual Design

4.1.2. Áreas científicas e créditos necessários à obtenção do grau

Área Científica	Sigla	ECTS	ECTS Mínimos
Áudio-Visuais e Produção dos Média	AVPM	90.0	6.0
Belas-Artes	BA	6.0	
Ciências Empresariais	CEmp	12.0	
Ciências Informáticas	CI	6.0	
Design	Dsg	42.0	6.0
Matemática e Estatística	ME	6.0	
Sociologia e Outros Estudos	SOE	6.0	
Total: 7		Total: 168.0	Total: 12.0

4.1.3. Observações (PT)

EC com Opção em Interfaces Gráficas Digitais ; Opção em Audiovisuais e Multimédia ; Opção em Videojogos e Gamificação

4.1.3. Observações (EN)

EC with Option in Digital Graphical Interfaces ; Option in Audiovisuals and Multimedia ; Option in Video Games and Gamification

4.2. Unidades Curriculares**Mapa III - Análise e visualização de dados****4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Análise e visualização de dados

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Data Analysis and Visualisation

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

ME

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

ME

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-14.0; TP-14.0

Síncrona a distância (SD) - TP-6.0; PL-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:• *Maria Emília Capucho Duarte - 51.0h***4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**• *Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira - 51.0h***4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):***Os Objetivos de Aprendizagem (AO) são:**OA1. Identificar as técnicas descritivas apropriadas para análise de uma coleção de dados**OA2. Aplicar técnicas de sumarização**OA3. Aplicar técnicas de associação**OA4. Aplicar técnicas de segmentação**OA5. Aplicar as técnicas de visualização**OA6. Utilizar os softwares MS Excel e IBM Statistics nas aplicações**OA7. Interpretar e apresentar os resultados de uma análise de dados***4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):***Intended learning outcomes (ILO) are:**ILO1. Identify the descriptive techniques appropriate for the analysis of a dataset**ILO2. Apply summarisation techniques**ILO3. Apply association techniques**ILO4. Apply segmentation techniques**ILO5. Apply visualisation techniques**ILO6. Use the software MS Excel and IBM Statistics in applications**ILO7. Interpret and present the results of a data analysis***4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):***CP0. Conceitos fundamentais de Estatística**CP1. Análise preliminar dos dados: Classificação; Valores omissos e valores extremos**CP2. Técnicas de sumarização: Medidas descritivas; Representação gráfica; Análise de componentes principais**CP3. Técnicas de associação: Correlação; Medidas de associação para dados categóricos**CP4. Técnicas de segmentação: Análise de clusters**CP5. Representação visual: Princípios e estruturas***4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):***S0. Fundamental concepts of Statistics**S1. Preliminary data analysis: Classification; Missing values and outliers**S2. Summarisation techniques: Descriptive measures; Graphical representation; Principal component analysis**S3. Association techniques; Correlation; Association measures for categorical data**S4. Segmentation techniques: Cluster analysis**S5. Visual representation: Principles and structures***4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):***Os conteúdos programáticos (CP) estão alinhados com os objetivos de aprendizagem (OA) através das dependências:**CP1 - OA 1, 2, 6, 7**CP2 - OA 1, 2, 6, 7**CP3 - OA 1, 3, 6, 7**CP4 - OA 1, 4, 6, 7**CP5 - OA 1, 5, 6, 7***4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):***The syllabus contents (S) are aligned with the intended learning outcomes (ILO) according to the dependencies:**S1 - ILO 1, 2, 6, 7**S2 - ILO 1, 2, 6, 7**S3 - ILO 1, 3, 6, 7**S4 - ILO 1, 4, 6, 7**S5 - ILO 1, 5, 6, 7*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Para promover a progressão do estudante da etapa I à etapa IV do modelo de e-moderating (Salmon, 2013), vai sendo promovida cada vez maior interatividade entre os participantes, através da disponibilização de fóruns e debates, numa fase inicial com maior participação do e-moderador. Na V e última etapa o estudante será avaliado na sua capacidade de aplicação do conhecimento realizando uma prova escrita.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Video-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Progressively demanding forums and debates will promote interactivity between participants and a sharing environment that will support students' progression from stage I to stage IV of the e-moderating adopted model (Salmon, 2013). In the V and last stage, students will be assessed on their ability to apply knowledge through a final written test.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.

4.2.14. Avaliação (PT):

Processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Case studies
2. Trabalho individual
3. Apresentação de trabalho individual

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um trabalho de grupo.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Case studies
2. Individual work
3. Individual work presentation

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a group work. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Dependências entre as metodologias de ensino (ME) e os objetivos de aprendizagem (OA):

- ME1 - OA 1, 2, 3, 4, 5
- ME2 - OA 1, 2, 3, 4, 5
- ME3 - OA 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- ME4 - OA 1, 2, 3, 4, 5, 6
- ME5 - OA 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Dependencies between the teaching methodologies (TM) and the intended learning outcomes (ILO):

- TM1 - ILO 1, 2, 3, 4, 5
- TM2 - ILO 1, 2, 3, 4, 6
- TM3 - ILO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- TM4 - ILO 1, 2, 3, 4, 5, 6
- TM5 - ILO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Anderson, D. R. et al (2020). *Essentials of Modern Business Statistics with Microsoft Excel (8th ed.)*. Cengage Learning.
 Hair, J. F., et al. (2018). *Multivariate Data Analysis, 8th ed.*, Cengage
 (https://www.amazon.com/dp/B091YLY4LS/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_D7FK902RMV0F7MVRMXXK5)
 Kirk, A. (2016). *Data Visualisation: A Handbook for Data Driven Design*, SAGE
 (https://www.amazon.com/dp/B07NQPGL1P/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_58WCB0QJP55PXZ50V323)
 Murteira, B. J. F. (1993). *Análise Exploratória de Dados. Estatística Descritiva*, McGraw-Hill
 Pollock, N.& G. M. Campagnolo (2015). *Subitizing Practices and Market Decisions: The Role of Simple Graphs in Business Valuations*, in: M. Kornberger, et al., *Making Things Valuable*, Oxford University Press (89-108)
 Reis, E.; Melo, P.; Andrade, R. e Calapez, T. (1996). *Estatística Aplicada*. Lisboa. Edições Sílabo.
 Schniederjans, M. J., et al. (2014). *Business Analytics Principles, Concepts, and Application: What, Why, and How*, Pearson

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Anderson, D. R. et al (2020). *Essentials of Modern Business Statistics with Microsoft Excel (8th ed.)*. Cengage Learning.
 Hair, J. F., et al. (2018). *Multivariate Data Analysis, 8th ed.*, Cengage
 (https://www.amazon.com/dp/B091YLY4LS/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_D7FK902RMV0F7MVRMXXK5)
 Kirk, A. (2016). *Data Visualisation: A Handbook for Data Driven Design*, SAGE
 (https://www.amazon.com/dp/B07NQPGL1P/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_58WCB0QJP55PXZ50V323)
 Murteira, B. J. F. (1993). *Análise Exploratória de Dados. Estatística Descritiva*, McGraw-Hill
 Pollock, N.& G. M. Campagnolo (2015). *Subitizing Practices and Market Decisions: The Role of Simple Graphs in Business Valuations*, in: M. Kornberger, et al., *Making Things Valuable*, Oxford University Press (89-108)
 Reis, E.; Melo, P.; Andrade, R. e Calapez, T. (1996). *Estatística Aplicada*. Lisboa. Edições Sílabo.
 Schniederjans, M. J., et al. (2014). *Business Analytics Principles, Concepts, and Application: What, Why, and How*, Pearson

4.2.17. Observações (PT):

A Unidade Curricular apresenta as técnicas fundamentais de estatística descritiva para sumariação, associação, segmentação e visualização em problemas de business analytics.
 O conteúdo desta UC concorre para o cumprimento dos objetivos específicos C2 (30%), C3 (30%), Ap1 (10%), Ap2 (10%) e At2 (20%) do ciclo de estudos proposto. É uma UC de natureza conceptual promove uma série de conhecimentos da área da matemática considerados úteis para complementar conhecimentos adquiridos na UC de Metodologia de Investigação. Esta UC de 4º Semestre promove ainda as bases para o desenvolvimento de competências fundamentais para o trabalho de design de informação que será desenvolvido no 5º Semestre na UC de Infografia Multimédia.

4.2.17. Observações (EN):

This course presents the fundamental techniques of descriptive statistics for summarisation, association, segmentation, and visualisation in business analytics problems.
 The content of this course aims the fulfilment of the specific intended outcomes C2 (30%), C3 (30%), Ap1 (10%), Ap2 (10%), and At2 (20%) of the proposed course of study. It is a conceptual UC that promotes a range of knowledge in mathematics considered valuable to complement knowledge acquired in the UC of Research Methodology. This 4th semester course also promotes the basis for the development of fundamental skills for the work of information design that will be developed in the 5th semester in the Multimedia Infographics course.

Mapa III - Animação Digital**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Animação Digital

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Digital Animation

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Pedro Mota Teixeira - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Carlo Turri - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 – Identificar obras e autores de referência internacionais na área da animação

C2 – Definir princípios de design gráfico e visual

C4 – Interpretar elementos básicos da linguagem audiovisual

Ap1 – Modelar visualmente produtos, ambientes e personagens usando tecnologias digitais;

Ap2 – Implementar princípios de design gráfico e visual

Ap3 – Reproduzir formas da linguagem audiovisual

At2 – Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 - Identify works and authors of international reference in the area of animation

C2 - Define principles of graphic and visual design

C4 - Interpret essential elements of audiovisual language

Ap1 - Model visually products, environments, and characters using digital technologies

Ap2 - Implement principles of graphic and visual design

Ap3 - Reproduce forms of audiovisual language

At2 - Develop visual design projects that respond to communication objectives

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Referências históricas da animação

2. Tipos de animação:

2.1. Desenho animado

2.2. Stop motion

2.3. Animação 3D

3. Enquadramento e potencial do filme de animação:

3.1. Comunicação estratégica

3.2. Contribuições cognitivas

3.3. Economia visual, imersão, interação

3.4. Ilusão do movimento

4. Noções básicas da linguagem audiovisual:

4.1. Planos, movimentos de câmara e paralaxe

4.2. Frame-by-frame, keyframes, in-betweens, interpolação

4.3. Narração, som, música, ritmo

4.4. Velocidade, aceleração e desaceleração

5. Personagens e cenários:

5.1. Formas modelares para animação

5.2. Modelação para o movimento 2D e 3D

6. Ferramentas digitais para animação:

6.1. Gestão de projeto audiovisual

6.2. Adobe Animate

6.3. Adobe After Effects

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Historical references of animation
2. Types of animation
 - 2.1. Cartoon
 - 2.2. Stop motion
 - 2.3. 3D animation
3. Framing and potential of the animated film:
 - 3.1. Strategic communication
 - 3.2 Cognitive contributions
 - 3.3 Visual economy, immersion, interaction
 - 3.4 Illusion of movement
4. Basics of audiovisual language:
 - 4.1. shots, camera movements, and parallax
 - 4.2 Frame-by-frame, keyframes, in-betweens, interpolation
 - 4.3 Narration, sound, music, rhythm
 - 4.4 Speed, acceleration, and deceleration
5. Characters and scenarios:
 - 5.1. modeling shapes for animation
 - 5.2. modeling for 2D and 3D movement
6. Digital tools for animation:
 - 6.1. Audiovisual project management
 - 6.2 Adobe Animate
 - 6.3. Adobe After Effects

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O tópico 1 dos conteúdos é dedicado a conhecimentos sobre referências históricas da animação contribuindo para o objetivo C1. No tópico 2, Apresentam-se diversos tipos de animação são naturalmente apresentados também exemplos contemporâneos contribuindo igualmente para este objetivo. O tópico 3 com o título "Enquadramento e potencial do filme de animação" aborda um conjunto de conceitos e princípios associados a diversas áreas da comunicação contribuindo especificamente para o objetivo C2. O tópico 4 sobre noções básicas da linguagem audiovisual está associado ao objetivo C4 contribuindo com os fundamentos para a competência de aptidão Ap2. O tópico 5 foca em particular a criação e formas para personagens e cenários contribuindo para o objetivo Ap1. Para este objetivo contribui também o estudo do tópico 6 sobre as ferramentas digitais para os conhecimentos técnicos direcionados para o movimento. Este último tópico é também central para a concretização do objetivo At2.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Topic 1 of the contents about historical references of animation contributes to objective C1. Topic 2 presents several types of animation and relevant contemporary examples also contributing to objective C1. Topic 3, with the title "Framework and potential of animation film," addresses a set of concepts and principles associated with various areas of communication contributing specifically to objective C2. Topic 4 on the basics of audiovisual language is associated with objective C4 contributing the foundations for the skill competence Ap2. Topic 5 focuses in particular on the creation and shapes for characters and scenarios contributing to objective Ap1. Also contributing to this goal is the study of topic 6 on digital tools for movement-oriented technical knowledge. This last topic is also central to the achievement of goal At2.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Para promover a progressão do estudante da etapa I à etapa IV do modelo pedagógico de UE, promove-se a interatividade entre os participantes, através de desafios cada vez mais exigentes apresentados em aulas virtuais ou de laboratório. A etapa V será desenvolvida através de um projeto a desenvolver em grupos de 3 elementos.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

In order to integrate the EU's DE model engaging studnets from stage I to IV, students interaction will be supported with challenges increasingly more demanding in virtual, tutoring and laboratory classes. The development stage will be developed through the elaboration of a final project work with 3 elements per group.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de projeto I
2. Apresentação de projeto II
3. Relatório de projeto

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de relatório final de projeto e apresentação do projeto.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Project presentation I
2. Project presentation II
3. Project report

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a final project report and the project presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Como UC de natureza aplicativa e com uma ênfase considerável em objetivos de aprendizagem focados nas aptidões, a grande ênfase metodológica é no desenvolvimento de projeto apostando-se numa estratégia de promoção das aprendizagens com foco na atividade do estudante (metodologia ativa em Project-Based Learning).

O estudante inicia o seu percurso na UC começando a definir um tema e interesses para o seu projeto e é acompanhado pelo docente que irá pontualmente expor os conteúdos programáticos da UC e encaminhar o estudo do estudante facilitando o acesso a referências relevantes e a materiais direcionados para os objetivos propostos (Ap1, Ap2 e AP3). Estes conteúdos serão apresentados em aulas virtuais e o acompanhamento de projeto será predominantemente feito nas aulas de tutoria de caráter regular. O estudo dos livros digitais permitirá ao estudante ter por um lado acesso a conteúdos com a profundidade científica adequada, mas também aos tópicos considerados fundamentais para a produção de animações que cumpram os objetivos propostos (C1, C2 e C4). As aulas de laboratório digital intercaladas com a disponibilização de vídeo-screencasts, permitem ao aluno ir progredindo na exploração das ferramentas digitais facilitando a destreza e coordenação motora para mais facilmente desenvolver projetos associados à modelação de formas 2D ou 3D para o contexto da animação (Ap1). As atividades de natureza avaliativa síncrona e assíncrona são direcionadas para valorização do desenvolvimento do projeto numa lógica de trabalho contínuo facilitando ao aluno a perceção da importância das várias fases e não apenas dos resultados finais (At3). A atividade de desenvolvimento de relatório desenvolve-se no sentido de valorização da capacidade de síntese e de sistematização dos processos de produção e conhecimentos adquiridos ao longo do semestre (At3, C1, C2, Ap2 e C4)

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The student begins his learning path in the course by defining a theme and interests for his project. The teacher will occasionally present syllabus content and regularly will guide the student's study by facilitating access to relevant references and materials. These activities aim to support objectives Ap1, Ap2, and Ap3. Content will be presented in virtual classes, and the project monitoring will be predominantly done in regular tutorial classes. The study of the digital books will allow the student to have access to contents with the appropriate scientific depth and topics considered fundamental for the production of animations that meet the proposed objectives C1, C2, and C4. The digital laboratory classes interspersed with the availability of video screencasts allow the student to progress in the exploration of digital tools facilitating dexterity and motor coordination to more easily develop projects associated with the modeling of 2D or 3D forms for the context of animation (Ap1). The synchronous and asynchronous evaluative activities aim to value the development of the project in a logic of continuous work facilitating the student's perception of the importance of the various phases and not just the final results related to the objective At3. The final report development activity values synthesizing and systematizing supporting knowledge retention throughout the semester At3, C1, C2, Ap2, and C4.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Bendazzi, G. (2016). Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age. Routledge (https://www.amazon.com/dp/B0B5FP1NXH/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_GEYFA9JVWV0EJ96Z7M4D)
 Bendazzi, G. (2016). Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets. Routledge. (https://www.amazon.com/dp/B0B36Q6GT7/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_SCBG8HF8229GJQNPPHEF)
 Bendazzi, G. (2016). Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times. Routledge.
 Katz, S.D. (2019). Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen, USA, Michael Wiese Productions (https://www.amazon.com/dp/B07PHKM68N/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_M4X140H44XJCT42TJX36)
 Wells, P. (2006) The Fundamentals of Animation, Ava, London. (https://www.amazon.com/dp/B01NAEK5KZ/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_VQYCNX7VVHGJFY8CMPPR)
 Williams, R., (2009), The Animator's Survival Kit. A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Bendazzi, G. (2016). Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age. Routledge (https://www.amazon.com/dp/B0B5FP1NXH/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_GEYFA9JVWV0EJ96Z7M4D)
 Bendazzi, G. (2016). Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets. Routledge. (https://www.amazon.com/dp/B0B36Q6GT7/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_SCBG8HF8229GJQNPPHEF)
 Bendazzi, G. (2016). Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times. Routledge.
 Katz, S.D. (2019). Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen, USA, Michael Wiese Productions (https://www.amazon.com/dp/B07PHKM68N/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_M4X140H44XJCT42TJX36)
 Wells, P. (2006) The Fundamentals of Animation, Ava, London. (https://www.amazon.com/dp/B01NAEK5KZ/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_VQYCNX7VVHGJFY8CMPPR)
 Williams, R., (2009), The Animator's Survival Kit. A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C1, C2, Ap1, Ap2 e At2. Concretamente, cerca de 10% do tempo de trabalho será dedicado à apresentação de autores e obras de referência, 20% à apresentação de princípios de design gráfico e visual, 20% ao apoio à modelação visual de produtos, ambientes e personagens em contexto narrativo, 30% à aplicação de princípios de design gráfico e visual, e 20% ao acompanhamento de trabalho de projeto zelando pela resposta a objetivos de comunicação definidos.

Esta UC é a primeira UC dedicada inteiramente à produção de imagens em movimento explorando princípios visuais dinâmicos decorre de UC como Ilustração e será particularmente útil para UCs dos minors associados a a web design e a Jogos Digitais.

Esta UC é do tipo aplicativo e proporciona ao estudante as competências para que possa contribuir para soluções de comunicação que tirem partido da componente dinâmica da visão.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit contributes to fulfilling specific objectives of Study Cycle C1, C2, Ap1, Ap2, and At2. Specifically, around 10% of the working time will be dedicated to the presentation of authors and reference works, 20% to the presentation of graphic and visual design principles, 20% to supporting the visual modeling of products, environments, and characters in a narrative context, 30% to the application of graphic and visual design principles, and 20% to the monitoring of project work, ensuring the response to defined communication objectives.

This UC is the first UC dedicated entirely to the production of moving images exploring dynamic visual principles derives from UC such as Illustration and will be particularly useful for UCs of minors associated with web design and Digital Games.

This UC is of the application type and provides students with the skills to contribute to communication solutions that take advantage of the dynamic component of vision.

Mapa III - Artes Visuais para Videojogos**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Artes Visuais para Videojogos

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Visual Arts for Video Games

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Nélio Ricardo Romão Codices - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

- Pedro Rodrigo Lopes Teixeira Rodrigues Costa - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do Design;

C4 – Relacionar os principais movimentos e desenvolvimentos do Design com os vários contextos políticos, sociais, culturais e económicos;

Ap4 – Desenvolver competências a nível do discurso oral e da redação de textos com rigor académico;

At1 – Desenvolver projetos visuais que contribuam para a exploração teórica e discussão de tópicos dos conteúdos programáticos da UC;

A2 – Adquirir e desenvolver competências de investigação e análise crítica;

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 – Identify national and international reference works and authors in the field of Design; C2 - Demonstrate knowledge of the diversity of social media platforms and how they differ from other media

Ap2 – Implement graphic and visual design principles

Ap3 – View creative and original visual communication solutions exploring digital tools

At1 – Make design choices consciously and judiciously

At2 – Develop research projects in the field of visual and multimedia design following digital prototyping design.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Metodologias de projeto visual de jogos:

1.1. Elementos de projeto

1.2. Elementos de jogo e concept art

1.3. Planificação para equipa de produção

1.4. Documentação para integração do conceito artístico

2. Objetos e personagens:

2.1. Poses estáticas

2.2. Gestos e movimentos

2.3. Avatars e utilizadores

2.4. Integração de voz e ruído

3. “Props” e ambientes:

3.1. Enquadramento

3.2. Movimentos de câmara

3.3. Movimento no ecrã

3.4. Transições

3.5. Integração de som e música

3.6. Ambientes 2D, 2.5D e 3D

4. Imagens para jogos digitais:

4.1. Características gráficas

4.2. Raster versus vetorial

4.3. Arte final

4.4. Definições de cor

4.5. Requisitos e formatos

5. Exploração de software gráfico e de animação

6. Documentação para integração em projeto de jogo

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Game visual design methodologies:*
 - 1.1. *Design elements*
 - 1.2. *Game elements and concept art*
 - 1.3. *Planning for the production team*
 - 1.4. *Documentation for integration of the artistic concept*
2. *Objects and characters:*
 - 2.1. *Static poses*
 - 2.2. *Gestures and movements*
 - 2.3. *Avatars and users*
 - 2.4. *Voice and noise integration*
3. *Props and environments:*
 - 3.1. *Framing*
 - 3.2. *Camera movements*
 - 3.3. *Movement on screen*
 - 3.4. *Transitions*
 - 3.5. *Integration of sound and music*
 - 3.6. *2D, 2.5D and 3D environments*
4. *Images for digital games:*
 - 4.1. *Graphic characteristics*
 - 4.2. *Raster versus vector*
 - 4.3. *Artwork*
 - 4.4. *Color definitions*
 - 4.5. *Requirements and formats*
5. *Exploration of graphics and animation software*
6. *Documentation for integration into game design*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C3, será trabalhado nos pontos 1 relativos Metodologias de projeto visual de jogos.

Os objetivos Ap1 e Ap3 serão trabalhados nos pontos 2 e 3 relativos a aspetos formais de objetos e personagens e "props" e ambientes.

O objetivo AP4 será desenvolvido a partir de conteúdos trabalhados no ponto 5 de exploração de software gráfico e de animação e nos pontos 2.2, 2.4 e ponto 3 que abordam respetivamente os temas gestos e movimentos, integração de voz e ruído e "props" e ambientes

O objetivo At1 está associado aos conteúdos abordados no ponto 1 sobre metodologias de projeto visual de jogos. O objetivo At2 está associado aos conteúdos abordados nos pontos 1, 4 e 6 que abordam conteúdos sobre metodologias de projeto visual de jogos, imagens para jogos digitais e documentação para integração em projeto de jogo.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C3, will be worked on in point 1 concerning game visual design methodologies.

Goals Ap1 and Ap3 will be worked on in points 2 and 3, concerning formal aspects of objects, characters, and props, and environments.

The goal AP4 will be developed from contents worked in point 5 of exploration of graphic software and animation and in points 2.2, 2.4, and point 3 that address respectively the themes of gestures and movements, integration of voice and noise, and "props" and environments.

Objective At1 is associated with the contents covered in section 1 on game visual design methodologies.

Objective At2 is associated with the contents covered in points 1, 4, and 6 that address contents about game visual design methodologies, images for digital games, and documentation for integration in game design.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

O acesso e motivação à Unidade curricular desenvolve-se através de sessões de tutoria e fóruns virtuais regulares, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, vídeo-lições e livros digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários objetos assíncronos e de trabalho autónomo. O desenvolvimento de atitudes críticas e auto-reflexivas será cumprido através da elaboração de um trabalho de projeto final. A metodologia central será uma metodologia ativa baseada em projeto.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.
- Case studies, os estudantes exploram uma situação real ou hipotética de forma analítica e exaustiva, relacionando factos com conceitos fundamentais da unidade curricular.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Access and motivation will be achieved through tutoring sessions and virtual forums. Socialization will be promoted through ice-breakers and small debates. Virtual classes and video lessons will encourage the exchange of information. The construction of knowledge will be carried out actively in projects that start from communication challenges proposed for brainstorming in virtual classes and various asynchronous objects and autonomous work like video lessons and digital books. The development of skills will be accomplished through the elaboration of the final project work.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The chosen e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.
- Case studies, in which students explore a real or hypothetical situation in an analytical and exhaustive way, relating facts with fundamental concepts of the curricular unit.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de personagens
2. Apresentação de ambiente
3. Quizzes e/ou case studies

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de uma integração visual em protótipo ou em jogo funcional.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Character presentation
2. Environment presentation
3. Quizzes and Case studies

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a visual integration in prototype or functional game project. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivos C3 será desenvolvido através de metodologias de ensino expositivas e interrogativas promovendo apresentações gerais dos conteúdos e requerendo o aprofundamento do estudo em momentos de trabalho autónomo para que possam depois ser discutidos e sistematizados junto com o professor. Estas metodologias serão assim complementadas com as atividades formativas assíncronas de leitura de artigos e livros-digital e avaliativa assíncronas quizzes.

Os objetivos de Ap1, Ap2 e Ap3, serão promovidos recorrendo a metodologias baseadas em demonstrações e simulações a que facilitam a percepção de modalidades de exploração autónoma e também exemplos de funcionalidades e modos de fazer compatíveis com o mundo profissional. Estas metodologias pretendem estimular a participação ativa do estudante no seu processo de aprendizagem fomentando momentos de autonomia na realização de atividades e visualização de tutoriais em vídeo-screencast e acompanhando em aula tutorial fases de um projeto.

O objetivo At1 serão promovidos recorrendo a metodologias baseadas em simulações terá por base os conhecimentos já estudados inicialmente sendo promovida a exploração de case study baseado em contextos reais e acompanhando a discussão online em fórum virtual.

O objetivo At2 desenvolvido através de uma metodologia de ensino baseada em projeto prevendo-se momentos de tutoria e de acompanhamento do trabalho relevante para o projeto, que é avaliado em momentos próprios associados às entregas de trabalhos, documentação do projeto e evidências de integração em projeto.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objectives C3 will be developed through expository and interrogative teaching methodologies promoting general presentations of content and requiring the deepening of the study in moments of autonomous work so that they can then be discussed and systematized with the teacher. These methodologies will be complemented with asynchronous formative activities of reading articles and digital books and asynchronous evaluative quizzes.

The objectives of Ap1, Ap2, and Ap3, will be promoted using methodologies based on demonstrations and simulations to facilitate the perception of autonomous exploration modalities and examples of functionalities and ways of doing compatible with the professional world. These methodologies aim to stimulate the active participation of students in their learning process by encouraging moments of autonomy in carrying out activities and viewing tutorials in video-screencast and following in tutorial class phases of a project.

Objective At1 will be promoted using methodologies based on simulations sustained on the knowledge initially promoted through the exploration of a case study based and on accompanying the online discussion in a virtual forum.

The objective At2 is developed through a teaching methodology based on project foreseeing moments of mentoring and monitoring of work relevant to the project, which is evaluated at appropriate times associated with the delivery of works, project documentation and project integration evidences.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Isbister, K. (2018). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* (1st edition). CRC Press.

(https://www.amazon.com/dp/B09ZH8CHVF/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_MMYS16EBBFAS4VYPFWSP)

Solarski, C. (2017). *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*. A K Peters/CRC Press.

(https://www.amazon.com.br/dp/B01N5WH1UU/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_ZEZV6B9JV6Z4C2ZPEQGV)

Johnson, J. (2020). *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines*.

(https://www.amazon.com/dp/B08GJNJ9ZF/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_NWVK6T2XG4PWQ14JVHJP)

Juul, J. (2019). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. The MIT Press.

Thorn, A. (2014). *Practical Game Development with Unity and Blender* (1st edition). Cengage Learning PTR.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Isbister, K. (2018). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* (1st edition). CRC Press.

(https://www.amazon.com/dp/B09ZH8CHVF/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_MMYS16EBBFAS4VYPFWSP)

Solarski, C. (2017). *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*. A K Peters/CRC Press.

(https://www.amazon.com.br/dp/B01N5WH1UU/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_ZEZV6B9JV6Z4C2ZPEQGV)

Johnson, J. (2020). *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines*.

(https://www.amazon.com/dp/B08GJNJ9ZF/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_NWVK6T2XG4PWQ14JVHJP)

Juul, J. (2019). *Handmade Pixels: Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. The MIT Press.

Thorn, A. (2014). *Practical Game Development with Unity and Blender* (1st edition). Cengage Learning PTR.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para os objetivos específicos do ciclo de estudos C1, C3, Ap1, At1 e At2. Cerca de 20% da UC será dedicada à aprendizagem de metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto de produção visual para vídeos jogos, 30% do tempo deverá estar associado à modelação visual de produtos, ambientes e personagens em contexto narrativo para vídeo jogos, 20% associado à capacidade de realizar opções de design de forma consciente e criteriosa, no contexto das artes gráficas para jogos (10%), e 20% das horas de contacto serão dedicadas ao acompanhamento do trabalho realizado em modalidade de projeto.

Esta UC de carácter aplicativo é desenvolvida no minor de Videojogos e gamificação em articulação com a UC de Design de videojogos promovendo as valências necessárias para a criação de universos visuais complexos. As competências desenvolvidas nesta UC focam-se no design e produção de elementos visuais animados ou prontos a integrar animação num projeto de videojogo.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit contributes to the specific objectives of the study cycle C1, C3, Ap1, At1 and At2. About 30% of the course will be dedicated to learning methodologies and methods for the development of visual elements and projects for video games, 20% of the time should be related to visual modelling of products, environments and characters in narrative context for video games (10%), 20% associated with the ability to make design choices consciously and carefully in the context of graphic arts for games, and 20% of the contact hours will be dedicated to monitoring the work done in project mode.

This applicative course is developed in the minor of Video games and gamification in articulation with the class of Video Game Design, promoting the necessary skills for the creation of complex visual universes. The skills developed in this course focus on the design and production of visual elements that are animated or ready to integrate animation in a video game project.

Mapa III - Desenho Digital**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Desenho Digital

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Digital Design

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

BA

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

BA

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• António Carvalho Maneira - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Ana Gini Carvalho - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

- C1 – Ser capaz de definir princípios de desenho e representação gráfica.*
- C2 – Ser capaz de explicar metodologias e métodos para o desenvolvimento de projeto de desenho.*
- C3 – Visualizar a realidade externa no sentido de a descrever ou sintetizar.*
- C4 – Relacionar ferramentas de desenho analógico com as ferramentas digitais.*
- Ap1 – Modelar visualmente produtos, ambientes e personagens usando tecnologias digitais.*
- Ap2 – Implementar princípios de design gráfico e visual.*
- At3 – Desenvolver de forma autónoma um diário gráfico digital.*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

- C1 – Be able to define drawing principles and graphic representation.*
- C2 – Be able to explain methodologies and methods for developing a drawing project.*
- C3 – Visualize the external reality in the sense of describing or synthesizing it.*
- C4 – Relate analog drawing tools with digital tools.*
- Ap1 – Visually model products, environments, and characters using digital technologies.*
- Ap2 – Implement graphic and visual design principles.*
- At3 – Develop a digital sketchbook autonomously.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. *Representação do real:*
 - 1.1. *Perspetiva axonométrica*
 - 1.2. *Perspetiva cónica ou linear.*
2. *Metodologias desenho:*
 - 2.1. *Desenho de observação*
 - 2.2. *Desenho rápido*
 - 2.3. *Desenho criativo*
 - 2.4. *Desconstrução das formas*
 - 2.5. *Estudos de anatomia.*
3. *Modelação de objetos:*
 - 3.1. *Forma e fundo*
 - 3.2. *Pontos, linhas e texturas*
 - 3.3. *Enquadramento, proporções e escala*
 - 3.4. *Gestão de espaço e espaço negativo*
 - 3.5. *Definição de luz, sombra e reflexos*
 - 3.6. *Noções de equilíbrio e ritmo*
4. *Aplicações digitais:*
 - 4.1. *Ferramentas e técnicas de desenho*
 - 4.2. *Ferramentas e técnicas de assistência ao desenho*
 - 4.3. *Gestão de camadas em projetos gráficos*
 - 4.4. *Controlo de transparências, contraste e brilho*
 - 4.5. *Tipos de ficheiros de imagem para arquivo.*
5. *Características de um portfolio de trabalhos em desenho digital*
 - 5.1. *Seleção de imagens*
 - 5.2. *Procura de coerência entre as imagens*
 - 5.3. *Sinopse e legendagem*
 - 5.4. *Escolha de layout, finalização e opções de exportação.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Representation of the real:
 - 1.1. Axonometric perspective
 - 1.2. Conical or linear perspective.
2. Design methodologies:
 - 2.1. Observation drawing
 - 2.2. Fast drawing
 - 2.3. Creative drawing
 - 2.4. Deconstruction of forms
 - 2.5. Anatomy studies.
3. Object modeling:
 - 3.1. Shape and background
 - 3.2. Dots, lines and textures
 - 3.3. Framing, proportions and scale
 - 3.4. Space and negative space management
 - 3.5. Definition of light, shadow and reflections
 - 3.6. Notions of balance and rhythm.
4. Digital applications:
 - 4.1. Drawing tools and techniques
 - 4.2. Drawing assistance tools and techniques
 - 4.3. Layer management in graphic projects
 - 4.4. Transparency, contrast and brightness control
 - 4.5. Types of image files to archive.
5. Characteristics of a drawing portfolio
 - 5.1. Selection of images
 - 5.2. Search for coherence between images
 - 5.3. Synopsis and subtitling
 - 5.4. Choice of layout, finishing and export options.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 será explorado no ponto 1 onde se abordam tópicos associados à representação do real e tópico 3 onde se abordam temas associados à modelação de objetos.

O objetivo C2 é explorado no ponto 2 onde se abordam tópicos sobre metodologias de desenho.

Os objetivos C3 e At3 decorrem de um processo desenvolvido no ponto 5 ao exemplificar o processo de criação e características de um diário gráfico digital.

Os objetivos C4, Ap1 e Ap2 estão relacionadas com a exploração de aplicações digitais abordadas no ponto 4.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 will be explored in point 1, which addresses topics associated with the representation of the real, and topic 3, which addresses issues associated with object modeling.

Objective C2 is explored in point 2 where topics on design methodologies are discussed.

Objectives C3 and At3 stem from a process developed in point 5 when exemplifying the creation process and characteristics of a digital graphic diary.

Objectives C4, Ap1, and Ap2 are related to the exploration of digital applications addressed in point 4.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Para promover a progressão do estudante da etapa I à etapa IV do modelo de e-moderating (Salmon, 2013), vai sendo promovida cada vez maior interatividade entre os participantes, através da disponibilização de fóruns e debates, numa fase inicial com maior participação do e-moderador. A etapa V será cumprida através de uma tarefa de avaliação com a apresentação de um e-portfolio.

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual.

Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;

- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.

- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Video-lições, permitem percorrer variados temas que podem ser explorados mais tarde em aulas virtuais.

- Video-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.

- Fóruns, permitem dar continuidade a metodologias ativas e interrogativas fomentando a participação a reflexão e comunicação entre estudantes.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Progressively demanding forums and debates will promote interactivity between participants and a sharing environment that will support students' progression from stage I to stage IV of the e-moderating adopted model (Salmon, 2013). Step V will be accomplished through a e-portfolio presentation. 1. The e-activities of a synchronous formative nature are: • Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish; • Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback. • Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development. 2. The e-activities of asynchronous formative nature are: • Video lessons, allow exploring various themes that can be explored later in virtual classes. • Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software. • Forums, allow continuing active and interrogative methodologies, encouraging participation, reflection, and communication among students..

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino. O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade. A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores. Os elementos de avaliação intermédia são:

- 1. Apresentação de trabalho I*
- 2. Apresentação de trabalho II*
- 3. Case studies*

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma apresentação de e-portfolio. Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua. Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC. Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions. Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

- 1. Work presentation I*
- 2. Work presentation II*
- 3. Case studies*

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of e-portfolio The student must have a minimum score of 8 points. Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment. Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course. In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C2 e C3 que implicam memorização de conceitos será atingido através de uma metodologia de ensino expositiva assumida em parte das aulas virtuais e nas vídeo-lições o que permite abordar um leque abrangente de conceitos. Para complementar o estudo serão propostas mais atividades assíncronas como a participação em quizzes e fóruns virtuais para sustentar uma participação ativa do aluno na sua aprendizagem. Para reforçar este objetivo será ainda proposto um trabalho de diário gráfico que deve resultar da revisão de conteúdos e registo de processos de desenho e design.

Os objetivos C5, Ap1 e Ap2 e At3, são atingidos pela participação em aula de laboratório virtual e valorização da visualização de sessões demonstrativas em vídeo-screencast. Os desafios propostos para dois trabalhos práticos visam contribuir para o empenho continuado dos alunos que será acompanhado em sessões tutoriais ao longo do semestre.

Os objetivos C4 e At3 serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa onde o aluno desenvolve e apresenta os resultados da sua investigação e experimentação sob a forma de um trabalho final.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objectives C2 and C3 that imply memorization of concepts will be achieved through an expository teaching methodology assumed in part through the virtual classes and in the video lessons, which allows addressing a wide range of concepts. Several asynchronous activities, such as quizzes and virtual forums, will support the active participation of the student in their learning process. A graphic diary work will also be proposed to foster students' review of contents and registration of drawing and design processes.

Objectives C5, Ap1 and Ap2, and At3 are achieved by participating in a virtual laboratory class and valuing the visualization of demonstration sessions in video-screencast. The challenges proposed for two practical assignments aim to contribute to the continued commitment of students, which will be accompanied in tutorial sessions throughout the semester.

Objectives C4 and At3 will be developed through an active teaching methodology where the student develops and presents the results of his research and experimentation in the form of final work.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Ching, F.D.K. (2018). *Design Drawing. Third Edition.* John Wiley & Sons, Inc.

Corte-Real, E. (2014). *Likeness, Abstraction and Knowledge: What do we know in observational drawing?* in TRACEY, Spetial Edition: *Drawing in STEAM, BREW, FAVA, KANTROWITZ* eds. (Accessível em: <http://www.lboro.ac.uk/microsites/sota/tracey/journal/thin2.html>)

Baskinger, M. & Bardel, W. (2013). *Drawing Ideas. A hand-drawn approach for better design.* Watson-Guption (Acessível em: https://www.amazon.com/dp/B00D0OR70E/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_DD7X8A13HPFX1WYVK8S2)

Paricio, J (2015). *Perspective Sketching. Freehand and Digital Drawing Techniques for Artists and Designers.* Rockport Publishers

Mattesi, M.D. (2006). *Force. Dynamic Life Drawing for Animators*

Velásquez, D. (2017). *Drawing in Black & White,* Quarto Publishing

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Ching, F.D.K. (2018). *Design Drawing. Third Edition.* John Wiley & Sons, Inc.

Corte-Real, E. (2014). *Likeness, Abstraction and Knowledge: What do we know in observational drawing?* in TRACEY, Spetial Edition: *Drawing in STEAM, BREW, FAVA, KANTROWITZ* eds. (Accessível em: <http://www.lboro.ac.uk/microsites/sota/tracey/journal/thin2.html>)

Baskinger, M. & Bardel, W. (2013). *Drawing Ideas. A hand-drawn approach for better design.* Watson-Guption (Acessível em: https://www.amazon.com/dp/B00D0OR70E/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_DD7X8A13HPFX1WYVK8S2)

Paricio, J (2015). *Perspective Sketching. Freehand and Digital Drawing Techniques for Artists and Designers.* Rockport Publishers

Mattesi, M.D. (2006). *Force. Dynamic Life Drawing for Animators*

Velásquez, D. (2017). *Drawing in Black & White,* Quarto Publishing

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular tem como objetivo ao longo de 6 ECTS ajudar a cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C2, Ap1, Ap2 e At3. Concretamente, cerca de 40% do tempo de trabalho da UC (~60h) será dedicada ao estudo de modelos de representação visual e à capacidade de visualizar a realidade externa para a descrever ou sintetizar, cerca de 10% ao estudo de metodologias e métodos para o desenvolvimento de projeto de desenho, cerca de 30% ao desenho e modelação visual de produtos, ambientes ou personagens usando tecnologias digitais, cerca de 10% à aplicação de princípios de design gráfico e visual, e 10% do tempo no desenvolvimento de um projeto de design visual. Esta UC é do tipo conceptual e sendo uma UC de primeiro semestre tem um papel estruturante no desenvolvimento de capacidades de visualização, mas também de exploração de conceitos gráficos que serão úteis ao longo de todo o ciclo de estudos.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit aims, through 6 ECTS, to help meet the specific objectives of the C2, Ap1, Ap2, and At3 study cycle. Specifically, around 40% of the UC working time (~60h) will be dedicated to the study of visual representation models and the ability to visualize external reality to describe or synthesize it, around 10% to the study of methodologies and methods for the design project development, about 30% to the design and visual modeling of products, environments or characters using digital technologies, about 10% to the application of graphic and visual design principles, and 10% of the time in the development of a project of visual design. This curricular unit is of the conceptual type and, as a first-semester unit, has a structuring role in the development of visualization skills and the exploration of graphic concepts that will be useful throughout the entire study cycle.

Mapa III - Desenho Vetorial**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Desenho Vetorial

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Vector Drawing

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Vera Lúcia Cardoso Novais - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Ana Nunes Jorge - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C3 – Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia;

Ap1 – Modelar visualmente produtos, ambientes e personagens usando tecnologias digitais;

Ap4 – Recriar imagens para utilização em diferentes contextos;

Ap5 – Tentar encontrar soluções técnicas ajustadas a problemas gráficos propostos;

At2 – Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

- C3 – Explain project development methodologies and methods in the field of visual design and multimedia production;*
Ap1 – Visually model products, environments, and characters using digital technologies;
Ap4 – Recreate images for use in different contexts;
Ap5 – Find technical solutions adjusted to proposed graphic problems;
At2 – Develop visual design projects that respond to communication objectives.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Características do desenho vetorial
2. Gestão de projetos de desenho digital
3. Interface gráfica e funções típicas em software de desenho vetorial:
 - 3.1. Gestão de layer
 - 3.2. Utilização de máscaras
 - 3.3. Filtros e efeitos
 - 3.4. Vetorização de imagens
4. Ferramentas essenciais do software Adobe Illustrator:
 - 4.1. Tipos de seleção e gestão de elementos
 - 4.2. Desenho e edição de linhas
 - 4.3. Construção de formas
 - 4.4. Uso de cor em formas e linhas
 - 4.5. Criação de tipografia e texto
 - 4.6. Edição de texto
5. Desenho rigoroso e incorporação de dados.
6. Formatos de ficheiros:
 - 6.1. Formato de projeto
 - 6.2. Exportação para diferentes meios e fins.
7. Outros softwares
8. Desenho em XML ou formato SVG.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Characteristics of vector design
2. Digital design project management
3. Graphical interface and common functions in vector drawing software:
 - 3.1. Layer management
 - 3.2. Using masks
 - 3.3. Filters and effects
 - 3.4. Image vectorization
4. Essential tools of Adobe Illustrator software:
 - 4.1. Types of selection and element management
 - 4.2. Drawing and editing lines
 - 4.3. Construction of forms
 - 4.4. Use of color in shapes and lines
 - 4.5. Typography and text creation
 - 4.6. Text editing.
5. Rigorous design and data incorporation.
6. File formats:
 - 6.1. Project format
 - 6.2. Export for different means and purposes.
7. Other software
8. Design in XML or SVG format.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C3 será abordado no tópico 2 dos conteúdos programáticos sobre gestão de projetos de desenho digital.
Os objetivos Ap1 e Ap4 serão desenvolvidos nos pontos 3 e 4 respetivamente sobre interface gráfica e funções típicas em software de desenho vetorial e ferramentas essenciais do software Adobe Illustrator.
O objetivo Ap5 será promovido na exploração prática dos conteúdos programáticos 5 sobre desenho rigoroso e incorporação de dados, no ponto 6 sobre formatos de ficheiros e no ponto 8 sobre desenho em XML ou formato SVG.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C3 will be addressed in topic 2 of the syllabus on digital design project management.
Objectives Ap1 and Ap4 will be developed in topics 3 and 4, respectively on the graphical interface and standard functions in vector drawing software and essential tools of Adobe Illustrator software.
The Ap5 objective will be promoted in the practical exploration of the content from topic 5 on rigorous design and data incorporation, in topic 6 on file formats, and in topic 8 on design in XML or SVG format.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Para promover a progressão do estudante da etapa I à etapa IV do modelo de e-moderating (Salmon, 2013), vai sendo promovida cada vez maior interatividade entre os participantes, através da disponibilização de fóruns e debates, numa fase inicial com maior participação do e-moderador. A etapa V será cumprida através de uma tarefa de avaliação de trabalho final e apresentação.

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Video-lições, permitem percorrer variados temas que podem ser explorados mais tarde em aulas virtuais.
- Video-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.
- Fóruns, permitem dar continuidade a metodologias ativas e interrogativas fomentando a participação a reflexão e comunicação entre estudantes.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Progressively demanding forums and debates will promote interactivity between participants and a sharing environment that will support students' progression from stage I to stage IV of the e-moderating adopted model (Salmon, 2013). Step V will be accomplished through a final project with a presentation.

1. The e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The e-activities of asynchronous formative nature are:

- Video lessons, allow exploring various themes that can be explored later in virtual classes.
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.
- Forums, allow continuing active and interrogative methodologies, encouraging participation, reflection, and communication among students.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Trabalho de desenho digital I
2. Trabalho de desenho digital II
3. Case studies

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um projeto final e apresentação.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Digital Drawing Project I
2. Digital Drawing Project II
3. Case studies

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a final project and presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C3 associado à capacidade de explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia decorre de uma metodologia expositiva inicial onde se assume que o discente na sequência de uma aula virtual introdutória sobre o tema deverá verificar referências nos materiais disponibilizados nos recursos digitais da UC. Para uma interiorização dos conceitos associados serão promovidas discussões em fóruns virtuais que possam contribuir para orientar a definição das várias fases de um projeto a desenvolver. A definição de fases de design e de desenvolvimento dos 3 projetos previstos deverão contribuir para sistematizar os conceitos e procedimentos associados a este objetivo (C3).

O objetivo Ap1 é explorado nos 2 projetos individuais previstos sendo realizado um trabalho de demonstração por parte do docente de tecnologias digitais e um trabalho de acompanhamento de cada projeto.

Os objetivos Ap4, Ap5 e At2, são promovidos com um desafio para um projeto final integrador que promova as capacidades de adaptação dos alunos a formas de trabalho em grupo e de compromisso entre diferentes contextos e estilos gráficos desenvolvidos havendo uma necessidade de responder a um objetivo de comunicação definido pelo docente. O estudo em grupo de casos reais (Case studies) estará integrado neste projeto final.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The C3 objective associated with the ability to explain methodologies and methods of project development in the area of visual design and multimedia production stems from an initial expository methodology where it is assumed that the student following an introductory virtual class on the subject should check references in the materials available in the digital resources of the curricular unit. For the learning of the associated concepts, discussions will be promoted in virtual forums that can help guide the definition of the various phases of a project to be developed. The definition of the design and development phases of the three projects should help to systematize the concepts and procedures associated with this objective (C3).

The Ap1 objective is explored in the two individual projects planned, with a demonstration work being carried out by the digital technology teacher and follow-up work for each project.

The objectives Ap4, Ap5, and At2 are promoted with a challenge for a final integrative project that promotes the students' adaptability to forms of group work and compromise between different contexts and graphic styles developed with a need to respond to a communication objective defined by the teacher. The group study of actual cases (Case studies) will be integrated into this final project.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Glitschka, V. (2015). *Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork*. New Riders Pub. (https://www.amazon.com/dp/0134176731/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_QEFMDKVF7962QSHCRMCK)

Grant, H. (2021). *Adobe Illustrator for Beginners 2021: Learn Graphic Design with*. Independently published.

Hansen, H. (2017). *Visual Content with Adobe Illustrator*. CreateSpace.

Hische, J., & Fili, L. (2015). *In Progress: See Inside a Lettering Artist's Sketchbook and Process, from Pencil to Vector (Illustrated edition)*. Chronicle Books.

Elmanky, R. (2013). *Illustrator Foundations: The Art of Vector Graphics, Design and Illustration in Illustrator*. Focal Press. (https://www.amazon.com/dp/B00AYIKO5O/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_XX70RNA4ZQNPV8M649DK)

Jackson, W. (2016). *Digital Illustration Fundamentals: Vector, Raster, WaveForm, NewMedia with DICF, DAEF and ASNMF*. Apress. (https://www.amazon.com/dp/B01JG1ESTW/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_GK9MTBWCH0R3MWF7KB0Y)

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Glitschka, V. (2015). *Vector Basic Training: A Systematic Creative Process for Building Precision Vector Artwork*. New Riders Pub. (https://www.amazon.com/dp/0134176731/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_QEFMDKVF7962QSHCRMCK)

Grant, H. (2021). *Adobe Illustrator for Beginners 2021: Learn Graphic Design with*. Independently published.

Hansen, H. (2017). *Visual Content with Adobe Illustrator*. CreateSpace.

Hische, J., & Fili, L. (2015). *In Progress: See Inside a Lettering Artist's Sketchbook and Process, from Pencil to Vector (Illustrated edition)*. Chronicle Books.

Elmansky, R. (2013). *Illustrator Foundations: The Art of Vector Graphics, Design and Illustration in Illustrator*. Focal Press. (https://www.amazon.com/dp/B00AYIK05O/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_XX70RNA4ZQNPV8M649DK)

Jackson, W. (2016). *Digital Illustration Fundamentals: Vector, Raster, WaveForm, NewMedia with DICF, DAEF and ASNMF*. Apress. (https://www.amazon.com/dp/B01JG1ESTW/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_GK9MTBWCH0R3MWF7KB0Y)

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C3, Ap1 e At2. Concretamente, cerca de 80% do tempo de trabalho da UC (~120h) será dedicada ao desenho e modelação visual de produtos, ambientes e personagens usando tecnologias digitais, 10% do tempo de trabalho da UC será dedicado a ajudar o estudante a compreender metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto, e 10% dedicado ao desenvolvimento de trabalho em modalidade de projeto que responda a objetivos de comunicação.

Esta UC desenvolve-se a partir de bases de desenho já exploradas a UC de desenho de 1º ano e os resultados desenvolvidos nesta UC poderão ser explorados em diversas UCs de Projeto, Ilustração e Animação Digital.

Esta UC proporciona ao estudante as ferramentas técnicas para desenvolver trabalho de detalhe em contexto gráfico digital úteis ao longo de todo o ciclo de estudos.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit contributes to fulfilling the specific objectives of the study cycle C3, Ap1, and At2. Specifically, about 80% of the curricular unit working time (~120h) will be dedicated to the design and visual modeling of products, environments, and characters using digital technologies, 10% of the curricular unit working time will be dedicated to helping the student to understand methodologies and methods of project development, and 10% dedicated to the development of work in project modality that responds to communication objectives.

This curricular unit develops from the bases of drawing already explored the 1st year drawing curricular unit, and the results developed in this curricular unit can be explored in several curricular units of Design, Illustration, and Digital Animation.

This curricular unit provides the student with the technical tools to develop detailed work in a digital graphic context, useful throughout the entire study cycle.

Mapa III - Design de Videojogos**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Design de Videojogos

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Video Games Design

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Vera Lúcia Cardoso Novais - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Nélio Ricardo Romão Codices - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 – Demonstrar conhecimento sobre a diversidade de vídeo jogos e como se distinguem de outros meios de comunicação e entretenimento, focando aspetos de design e aparência visual.

C3 – Explicar metodologias de projeto e métodos para design e desenvolvimento de vídeo-jogos.

C4 – Definir princípios de design de jogo

Ap4 – Implementar princípios de design de jogo

At1 – Realizar opções de design ajustadas aos contextos, jogadores e objetivos, respeitando regras deontológicas.

At2 – Desenvolver um projeto de videojogo que responda a objetivos de comunicação e entretenimento

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 - Demonstrate knowledge of the diversity of video games and how they differ from other media and entertainment, focusing on aspects of design and visual appearance.

C3 - Explain project methodologies and methods for video game design and development.

C4 - Define principles of game design

Apt4 - Implement game design principles

At1 - Make design choices adjusted to contexts, players, and objectives, respecting deontological rules.

At2 - Develop a video game project that meets communication and entertainment objectives.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. História dos jogos aos vídeo-jogos
2. Tipos de jogos e gamificação do real
3. Design de experiência do utilizador:
 - 3.1. Design centrado no jogador
 - 3.2. Aprendizagem sem palavras
 - 3.3. Recompensas
 - 3.4. Desafio vs. Punição
 - 3.5. Condicionamento Clássico vs. Operante
 - 3.6. Testagem de usabilidade
4. Tipologias de Videojogos:
 - 4.1. Mecânicas de Jogo
 - 4.2. Game Loop
 - 4.3. Aleatoriedade
 - 4.4. Game Feel
5. Universo do videojogo:
 - 5.1. Ambiente/Atmosfera
 - 5.2. Estruturas Narrativas Não Lineares
 - 5.3. Narrativa Interativa
 - 5.4. Personagens
6. Prototipagem
 - 6.1. Prototipagens iniciais (baixa definição)
 - 6.2. Prototipagens avançadas (alta definição)
7. Jogos em produção e User Experience

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *History of games to video games*
2. *Types of games and gamification of the real*
3. *User experience design*
 - 3.1. *player-centered design*
 - 3.2. *wordless learning*
 - 3.3. *rewards*
 - 3.5. *Challenge vs. punishment*
 - 3.6. *Classical vs. operant conditioning*
- Usability testing
4. *Video game typologies* 4. 1:
 - 4.1. *Game Mechanics*
 - 4.2 *Game Loop*
 - 4.3 *Randomness*
 - 4.4. *game feel*
5. *Universe of the video game*
 - 5.1. *Environment/Atmosphere*
 - 5.2 *Non-linear narrative structures*
 - 5.3. *interactive narrative*
 - 5.4. *characters*
6. *Prototyping*
 - 6.1 *Initial prototyping (low definition)*
 - 6.2 *Advanced prototyping (high-definition)*
7. *Games in production and User Experience*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1, será trabalhado no ponto 1 de história dos jogos aos vídeo-jogos e no ponto 2 tipos de jogos e gamificação do real
O objetivo C3, será trabalhado no ponto 3 relativo a design de experiência do utilizador.
Os objetivos C4 e Ap4, serão trabalhados nos pontos 3, 4 e 5 respetivamente sobre Design de experiência do utilizador, tipologias de Videojogos e Universo do videojogo.
Os objetivos At1 e At2 estão principalmente associados aos conteúdos discutidos nos pontos 6 e 7 respetivamente associados dedicados à prototipagem e ao desenvolvimento de acompanhamento de jogos em produção e User Experience.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1, will be worked on in section 1, addressing the history of games to videogames and section 2, types of games, and gamification of the real.
Objective C3, will be worked on in point 3 regarding user experience design.
The objectives C4 and Ap4, will be worked on in points 3, 4, and 5 respectively on User experience design, Video game typologies, and Video game universe.
The objectives At1 and At2 are mainly associated with the contents discussed in points 6 and 7, respectively dedicated to prototyping and follow-up development of games in production and User Experience.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

A metodologia central será uma metodologia ativa baseada em projeto.

O acesso e motivação à Unidade curricular desenvolve-se através de sessões de tutoria e fóruns virtuais regulares, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas e fóruns virtuais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários objetos assíncronos como video-lições e quizzes. O desenvolvimento de atitudes críticas e auto-reflexivas será cumprido através da elaboração case studies e trabalho de projeto, testes de usabilidade e discussões de grupo.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;*
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.*
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.*

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Video-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.*
- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.*
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.*
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.*
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

The core methodology will be an active project-based methodology. Access and motivation will be achieved through tutoring sessions and virtual forums. Socialization will be promoted through ice-breakers and small debates. Virtual classes and forums will encourage the exchange of information. The construction of knowledge will be carried out actively in projects that start from communication challenges proposed for brainstorming in virtual classes and various asynchronous objects like video-lessons and quizzes. The development of critical and self-reflective attitudes will be fulfilled through the elaboration of case studies, the final project work, user testing, and class discussions.

1. The chosen e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;*
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.*
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.*

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.*
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.*
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.*
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.*

4.2.14. Avaliação (PT):

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Case study: Trabalho de análise de jogo
2. Protótipo de jogo + Testes de utilizador
3. Quizzes e/ou fóruns-digitais

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de um jogo funcional e apresentação oral.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Case Study: Game analysis work
2. Game prototype + User tests
3. Quizzes and/or digital-forums

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a functional game and oral presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C1, C3 e C4 serão desenvolvidos através de metodologias de ensino expositivas e interrogativas promovendo apresentações gerais dos conteúdos e requerendo o aprofundamento do estudo em momentos de trabalho autónomo para que possam depois ser discutidos e sistematizados junto com o professor. Estas metodologias serão assim complementadas com as atividades formativas assíncronas de leitura de artigos e livros-digital e avaliativa assíncronas quizzes.

Os objetivos C4 e Ap4, serão promovidos recorrendo a metodologias baseadas em demonstrações e simulações a que facilitam a perceção de modalidades de exploração autónoma e também exemplos de funcionalidades e modos de fazer compatíveis com o mundo profissional. Estas metodologias pretendem estimular a participação ativa do estudante no seu processo de aprendizagem fomentando momentos de autonomia na realização de atividades e visualização de tutoriais em vídeo-screencast e acompanhando em aula tutorial fases de um projeto.

O objetivo At1 serão promovidos recorrendo a metodologias baseadas em simulações terá por base os conhecimentos já estudados inicialmente sendo promovida a exploração de case study baseado em contextos reais, acompanhando a discussão online em fórum virtual e produção de um trabalho de análise.

O objetivo At2 desenvolvido através de uma metodologia de ensino baseada em projeto prevendo-se momentos de tutoria e de acompanhamento do trabalho relevante para o projeto, que é avaliado em momentos próprios associados às entregas de trabalhos desenvolvidos para projeto.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objectives C1, C3, and C4 will be developed through expository and interrogative teaching methodologies promoting general presentations of the contents and requiring further study in moments of autonomous work so that they can then be discussed and systematized with the teacher. These methodologies will be complemented with asynchronous formative activities of reading articles and digital books and asynchronous evaluative quizzes.

Objectives C4 and Ap4 will be promoted using methodologies based on demonstrations and simulations that facilitate the perception of autonomous exploration modalities and also examples of functionalities and ways of doing compatible with the professional world. These methodologies aim to stimulate the active participation of students in their learning process by encouraging moments of autonomy in carrying out activities and viewing tutorials in video-screencast and following in tutorial class phases of a project.

Objective At1 will be promoted using methodologies based on simulations will be based on the knowledge already studied initially being promoted the exploration of a case study based on real contexts, accompanying the online discussion in virtual forum and production of analysis work.

The goal At2 developed through a teaching methodology based on project foreseeing moments of mentoring and monitoring of work relevant to the project, which is evaluated at appropriate times associated with the deliveries of work developed for the project.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2019). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (4th ed.). Routledge. (https://www.amazon.com/dp/B07XSKW5BJ/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_1ZWR3H8T6Z6MG0C15GKY)

Juul, J. (2012). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (Illustrated edition). The MIT Press.

Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design* (2nd ed.). O'Reilly Media.

Schull, N. (2012). *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton & Oxford: Princeton University Press

Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). A K Peters/CRC Press.

(https://www.amazon.com/dp/B07X59RN6N/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_4STD8C42E72FED7DACSQ)

Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

Williams, A. (2017). *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*. Routledge.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2019). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (4th ed.). Routledge. (https://www.amazon.com/dp/B07XSKW5BJ/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_1ZWR3H8T6Z6MG0C15GKY)

Juul, J. (2012). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (Illustrated edition). The MIT Press.

Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design* (2nd ed.). O'Reilly Media.

Schull, N. (2012). *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton & Oxford: Princeton University Press

Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). A K Peters/CRC Press.

(https://www.amazon.com/dp/B07X59RN6N/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_4STD8C42E72FED7DACSQ)

Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

Williams, A. (2017). *History of Digital Games: Developments in Art, Design and Interaction*. Routledge.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para os objetivos específicos do ciclo de estudos C1, C3, At1 e At2. Cerca de 30% da UC será dedicada à aprendizagem de metodologias de projeto de design para vídeo jogos, 20% será dedicado ao reconhecimento de jogos e vídeo jogos de referência, relacionando aspetos de design de jogo e de aparência visual, 30% do tempo da UC deverá estar associado à capacidade de realizar opções de design de forma consciente e criteriosa, aplicando princípios de design de jogo ajustados aos contextos, utilizadores e regras deontológicas, e 20% das horas de contacto serão dedicadas ao acompanhamento do trabalho realizado em modalidade de projeto. Esta UC do minor de Videojogos e Gamificação funciona em dinâmica de projeto com a UC de Artes visuais para videojogos que deverá assegurar elementos gráficos para o projeto. As duas UC promovem de forma articulada as componentes de design e produção gráfica para a realização do trabalho Final de Curso neste minor.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit contributes to the specific objectives of the study cycle C1, C3, At1, and At2. About 30% of the UC will be dedicated to learning design project methodologies for video games, 20% will be dedicated to the recognition of games and video games of reference, relating aspects of game design and visual appearance, 30% of the UC time should be associated with the ability to make design choices in a conscious and informed way, applying game design principles adjusted to contexts, users and deontological rules, and 20% of the contact hours will be dedicated to the follow-up of the work done in project modality.

This UC of the Video Games and Gamification minor works in a project dynamic with the UC of Visual Arts for video games that will ensure graphic elements for the project. The two CUs promote in an articulated manner the design and graphic production components for the completion of the Final Coursework in this minor.

Mapa III - Design para a Economia Circular e Sustentabilidade**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Design para a Economia Circular e Sustentabilidade

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Design for Circular Economy and Sustainability

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Raquel Leal Duque de Almeida - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Maria José Cadarso Batalha - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design sustentável

C3 – Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual sustentável

Ap3 – Visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais

Ap4 – Reproduzir melhores práticas na conceção de projetos de cariz sustentável, que respondem aos princípios da Economia Circular

At1 – Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa

At2 – Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):*C1 – Identify national and international reference works and authors in the field of sustainable design**C3 – Explain project development methodologies and methods in the field of sustainable visual design**Ap3 – View creative and original visual communication solutions exploring digital tools**Ap4 – Reproduce best practices in the design of sustainable projects, which respond to the principles of the Circular Economy**At1 – Make design choices consciously and judiciously**At2 – Develop visual design projects that respond to communication objectives***4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):***1. Da obsolescência programada ao eco design**2. Design sustentável na prática**3. Responsabilidade ambiental**4. Práticas sustentáveis de design visual:**a. Tipos de impressão**b. Produção de papel e papel reciclável**c. A sustentabilidade do digital vs papel**5. Princípios da economia circular adaptados à prática projetual do design visual**6. Empresas, produtos e serviços numa economia circular**7. Mercados emergentes***4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):***1. From planned obsolescence to eco-design**2. Sustainable design in practice**3. Environmental responsibility**4. Sustainable visual design practices:**a. Types of printing**b. Paper and recyclable paper production**c. The sustainability of digital vs. paper**5. Principles of the circular economy adapted to the design practice of visual design**6. Businesses, products, and services in a circular economy**7. Emerging Markets***4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):***O objetivo C1 será explorado considerando conteúdos do tópico 1 e 2 respetivamente sobre a evolução históricas do design deste a definição de obsolescência programada ao eco design e sobre exemplos de design sustentável na prática.**Os objetivos C3 e At2 serão promovidos de forma conceptual e na exploração prática dos tópicos 3 e 5, respetivamente sobre Responsabilidade ambiental e Princípios da economia circular adaptados à prática projetual do design visual.**Os objetivos Ap3 e Ap4 serão trabalhados com a exploração prática dos tópicos 4 e 6 respetivamente**Sobre Práticas sustentáveis de design visual e sobre empresas, produtos e serviços numa economia circular.**O objetivo Ap3 será trabalhado com a exploração prática dos tópicos 4, 5 e 6 respetivamente sobre ferramentas de paginação e edição audiovisual.**O objetivo At1 será promovido em particular na exploração e discussão dos conteúdos do tópico 7 sobre Mercados emergentes.***4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):***Objective C1 will be explored considering the contents of topics 1 and 2 respectively on the historical evolution of design from the definition of programmed obsolescence to eco-design and examples of sustainable design in practice.**Objectives C3 and At2 will be promoted conceptually and in the practical exploration of topics 3 and 5, respectively, on Environmental responsibility and Principles of the circular economy adapted to the project practice of visual design.**The objectives Ap3 and Ap4 will be worked with the practical exploration of topics 4 and 6, respectively about Sustainable visual design practices and companies, products, and services in a circular economy.**The Ap3 objective will be worked with the practical exploration of topics 4, 5, and 6, respectively on pagination and audio-visual editing tools.**The At1 objective will be promoted in exploring and discussing the contents of topic 7 on Emerging Markets.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, fóruns e leituras digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e o trabalho autónomo será promovido com quizzes. O desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho final.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Vídeo-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes, digital books and forums, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and autonomous learning objects like quizzes. The development stage will be developed through the elaboration of a final work.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação oral I
2. Apresentação oral II
3. Quizzes e discussão em fórum-digital

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma apresentação de trabalho de projeto.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Oral presentation I
2. Oral presentation II
3. Quizzes and Digital Forum

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of project work presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Para que os estudantes consigam alcançar os objetivos associados à aquisição de conhecimentos: C1 - Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design sustentável; C2 - Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual sustentável, serão usadas três metodologias:

- *Expositiva, com a apresentação inicial em aulas virtuais dos conteúdos e referências mais relevantes para o estudo autónomo*
- *Interrogativa, em que se recorre a uma atividade de debate e de brainstorming na turma sobre autores e obras de referência disponibilizadas aos estudantes, desenvolvem quizzes e fóruns virtuais.*

Ativa baseada no desenvolvimento de trabalhos individuais (Trabalho I e II) em que o estudante assume respetivamente o papel de investigador ou consultor procurar responder a desafios de argumentação e de comunicação.

Por sua vez, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de aptidões: Ap3 - Visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais e Ap4 – Reproduzir melhores práticas na conceção de projetos de cariz sustentável, que respondem aos princípios da Economia Circular, vão ser trabalhadas duas metodologias:

- *Demonstrativa, com a transmissão de conhecimentos baseada na explicação e na demonstração de modelos e exemplos de projetos.*
- *Ativa, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Promovendo sessões de tutoria em grupo, fóruns virtuais e partilha de vídeos ou podcasts sobre temas dos conteúdos programáticos.*

Por último, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de atitudes: At1 - Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa; At2 - Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação, serão trabalhadas três metodologias:

- *Demonstrativa, como já vimos em cima;*
- *Ativa, promovem-se momentos de acompanhamento e de avaliação do projeto requerendo a documentação exaustiva e a confrontação do trabalho desenvolvido com as metodologias previstas, o trabalho de pesquisa, a leitura de referências relativas aos conteúdos do programáticos e atividade de role-play simulando papéis reais em cenários reais ou fictícios;*
- *Interrogativa, onde se procura estimular a discussão de trabalhos entre os estudantes e se formulam de questões que conduzem os estudantes a verbalizarem as suas opiniões e linhas de argumentação sobre opções de design. Esta metodologia será aplicada em sessões de aula virtual, mas também em sessões em fórum digital mais avançadas.*

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

So that students can achieve the objectives associated with the acquisition of knowledge: C1 - Identify national and international reference works and authors in the field of sustainable design; C2 - Explain project development methodologies and methods in the field of sustainable visual design, three methodologies will be used:

- *Expository, with the initial presentation in virtual classes of the most relevant contents and references for autonomous study*
- *Interrogative, in which a debate and brainstorming activity is used in the class about authors and reference works made available to students, they then develop quizzes and virtual forums.*

Active based on the development of individual work (Work I and II) in which the student respectively assumes the role of researcher or consultant, seeking to respond to argumentation and communication challenges.

In turn, for students to achieve the following skill goals: Ap3 - View creative and original visual communication solutions exploring digital tools and Ap4 - Reproduce best practices in the design of sustainable projects, which respond to the principles of the Circular Economy, two methodologies will be worked on:

- *Demonstrative, with the transmission of knowledge based on the explanation and demonstration of models and examples of projects.*
- *Active, in which the student has an active role in the search for knowledge and the teacher has, fundamentally, a driving role. Promoting group tutoring sessions, virtual forums, and sharing videos or podcasts on topics related to the syllabus.*

Finally, for students to achieve the following attitude goals: At1 - Make design choices consciously and judiciously; At2 - Develop visual design projects that respond to communication objectives, three methodologies will be worked:

- *Demonstrative, as we have seen above;*
- *Active, moments of monitoring and evaluation of the project are promoted, requiring exhaustive documentation and confrontation of the work developed with the planned methodologies, research work, reading references related to the contents of the program, and role-play activity simulating real roles in real or fictional settings;*
- *Interrogative, which seeks to stimulate discussion of work among students and questions that lead students to verbalize their opinions and lines of argument about design options are formulated. This methodology will be applied in virtual class sessions but also more advanced digital forum sessions.*

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Dougherty, B. (2010). *Green Graphic Design*, Allworth Press, New York.
 Hawken, P., Lovins A. & Lovins. L. (2017). *Capitalismo Naturale*, Italian edition, Edizione Ambiente
 Jedlicka, W. (2010). *Sustainable Graphic Design, tools, systems, and strategies for innovative Print Design*, Wiley, New Jersey.
 (https://www.amazon.com/dp/B003PJ7EVQ/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_BTMTKNGBZMBEB7Y5FB8)
 Kumar, V. (2013). *101 design methods: a structured approach for driving innovation in your organization*, Wiley, New Jersey.
 Pole, B. (2006). *Green Design*, Mark Batty Publisher, New York.
 Roberts, L. (2021). *Good: An Introduction in ethics in graphic design*, AVA Publishing, Lausanne
 (https://www.amazon.com/dp/B07KCV1DYN/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_MA58E21H8YTB40W5NVV)
 Sanders, L. & Stappers, P. (2012). *Convivial Toolbox: generative research for the front end of design*, BIS Publishers, Amsterdam
 Sherin, A. (2008). *SustainAble: a handbook of material and applications for graphic designers*

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Dougherty, B. (2010). *Green Graphic Design*, Allworth Press, New York.
 Hawken, P., Lovins A. & Lovins. L. (2017). *Capitalismo Naturale*, Italian edition, Edizione Ambiente
 Jedlicka, W. (2010). *Sustainable Graphic Design, tools, systems, and strategies for innovative Print Design*, Wiley, New Jersey.
 (https://www.amazon.com/dp/B003PJ7EVQ/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_BTMTKNGBZMBEB7Y5FB8)
 Kumar, V. (2013). *101 design methods: a structured approach for driving innovation in your organization*, Wiley, New Jersey.
 Pole, B. (2006). *Green Design*, Mark Batty Publisher, New York.
 Roberts, L. (2021). *Good: An Introduction in ethics in graphic design*, AVA Publishing, Lausanne
 (https://www.amazon.com/dp/B07KCV1DYN/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_MA58E21H8YTB40W5NVV)
 Sanders, L. & Stappers, P. (2012). *Convivial Toolbox: generative research for the front end of design*, BIS Publishers, Amsterdam
 Sherin, A. (2008). *SustainAble: a handbook of material and applications for graphic designers*

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para os seguintes objetivos específicos do CE dedicando as seguintes percentagens de tempo:

- Cerca de 10%: C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design sustentável
- Cerca de 10%: C3 – Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual sustentável
- Cerca de 20%: Ap3 – Visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais
- Cerca de 50%: At1 – Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa
- Cerca de 10%: At2 – Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação

Esta UC é de caráter aplicativo, promovendo metodologias e práticas ecológicas preparando os alunos para tomar ou influenciar decisões de forma informada no que diz respeito a boas práticas projetuais. Desenvolvida em sequência da UC de Gestão e Orçamento procura relevar preocupações mais consequentes e respeitadoras do meio ambiente

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit contributes to the following specific objectives of the EC by dedicating the following percentages of time:

- About 10%: C1 – Identify national and international reference works and authors in the field of sustainable design
- About 10%: C3 – Explain project development methodologies and methods in the field of sustainable visual design
- About 20%: Ap3 – View creative and original visual communication solutions exploring digital tools
- About 50%: At1 – Make design choices consciously and judiciously
- About 10%: At2 – Develop visual design projects that respond to communication objectives

This course unit has an application character, promoting methodologies and ecological practices preparing students to make or influence decisions in an informed way regarding good design practices. Developed because of the Management and Budget course unit, it highlights more significant concerns that respect the environment.

Mapa III - Design para Narrativa Visual**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Design para Narrativa Visual

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Visual Narrative Design

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Luís Manuel de Frias Machado - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *José Filipe Moreira da Costa - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C3 – Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design para narrativa visual

C4 – Relacionar diversos tipos de narrativas visuais e meios com objetivos de comunicação e o público alvo

AP1 – Modelar visualmente produtos, ambientes e personagens em contexto narrativo mostrando capacidades técnicas no uso de materiais, tecnologias e software

C2 e AP2 – Definir e implementar e princípios de narrativa visual

AP3 – Implementar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais

AT2 – Realizar opções de design demonstrando estar consciente das implicações entre formas narrativas e os media em que são utilizados

AT3 – Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação.

AP4 – Mostrar uma atitude crítica e autorreflexiva na definição de elementos visuais e storyboards.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C3 - Explain project development methodologies and methods in the field of design for visual storytelling

C4 - Relate different types of visual narratives and media with communication objectives and target audience

AP1 – Visually model products, environments, and characters in a narrative context showing technical skills in the use of materials, technologies, and software

C2 and AP2 – Define and implement and Visual Narrative Principles

AP3 – Implement creative and original visual communication solutions exploring digital tools

AT2 – Carry out design choices showing awareness of the implications between narrative forms and the media in which they are used

AT3 – Develop visual design projects that respond to communication objectives.

AP4 – Show a critical and self-reflective attitude in defining visual elements and storyboards.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. *Formatos de narrativa e sobreposição entre média:*
 - 1.1. *Narrativa sequencial*
 - 1.2. *Imagem em movimento*
 - 1.3. *Narrativas interativas*
 - 1.4. *Autoria e público*
 - 1.5. *Géneros e plataformas de média*
 - 1.6. *Referências históricas do impacto psicológico e social de narrativas.*
2. *Técnicas de narrativa visual para criar imagens dinâmicas que transmitem ação, emoção e fluxo:*
 - 2.1. *A representação do tempo, espaço e emoção;*
 - 2.2. *Estrutura de roteiro de média narrativa, linear e não linear*
 - 2.3. *Design de conceito e cenas*
 - 2.4. *Utilizações da narrativa sequencial.*
3. *Ferramentas digitais para design de narrativas;*
4. *Linguagem do desenho, das imagens sequenciais, do vídeo e do áudio;*
5. *Interface como espaços de media para projetos de design narrativo.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Narrative formats and media overlay:*
 - 1.1. *Sequential narrative*
 - 1.2. *Moving image*
 - 1.3. *Interactive Narratives*
 - 1.4. *Authorship and audience*
 - 1.5. *Genres and Media Platforms*
 - 1.6. *Historical references on the psychological and social impact of narratives.*
2. *Visual storytelling techniques to create dynamic images that convey action, emotion and flow:*
 - 2.1. *The representation of time, space and emotion;*
 - 2.2. *Linear and non-linear narrative media script structure*
 - 2.3. *Concept and Scene Design*
 - 2.4. *Uses of sequential narrative.*
3. *Digital tools for narrative design;*
4. *Language of drawing, sequential images, video and audio;*
5. *Interface as media spaces for narrative design projects.*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos programáticos estão organizados de modo a oferecer aos estudantes, um conhecimento de base sobre a história e os fundamentos teóricos da narratologia, bem como de formatos de expressão, géneros, e suas características específicas (tópico 1) contribuindo para que aluno atinja os objetivos C1, C2 e C3. A diversidade e horizonte alargado de exemplos de media abordados em termos plásticos, audiovisuais e de interação digital, permitirá uma informação sobre o estado da arte, as características de cada formato de media e o seu suporte técnico e metodológico (tópico 2) contribuindo para que aluno atinja os objetivos C3, Ap2 e At3. A apresentação de ferramentas digitais de auxílio à planificação de narrativas (tópico 3), contribuirá para o objetivo Ap1 e Ap2. Pretende-se que estes conhecimentos, capacitem os estudantes para uma abordagem crítica e criativa (At3 e At4) nas tarefas de análise e projeto desenvolvidas a par da apresentação dos tópicos 4 e 5.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The syllabus is organized in such a way as to offer students a basic knowledge of the history and theoretical foundations of narratology, as well as expression formats, genres, and their specific characteristics (topic 1), helping the student to achieve the goals C1, C2, and C3. The diversity and broad horizon of media examples addressed in plastic, audiovisual, and digital interaction terms will allow information on state of the art, the characteristics of each media format, and its technical and methodological support (topic 2), contributing to student achieves goals C3, Ap2 and At3. The presentation of digital tools to aid the planning of narratives (topic 3) will contribute to the objective Ap1 and Ap2. This knowledge is intended to enable students to a critical and creative approach (At3 and At4) in the analysis and design tasks developed studied on topics 4 and 5.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

O acesso e motivação à Unidade curricular desenvolve-se através de sessões de tutoria e fóruns virtuais regulares, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, vídeo-lições e livros digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e trabalhos autónomo ou colaborativos como wikis e quizzes. O desenvolvimento de atitudes críticas e auto-reflexivas será cumprido através da elaboração de um trabalho de projeto final. A metodologia central será uma metodologia ativa baseada em projeto.

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.
- Wiki consiste num sistema em rede de publicações multimédia que pode ser desenvolvido pelos estudantes.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Access and motivation to the curricular unit is developed through tutoring sessions and regular virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes, video lessons and digital books, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and various asynchronous objects and autonomous work. The development of critical and self-reflective attitudes will be accomplished through the elaboration of a final project work. The core methodology will be an active project-based methodology.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The chosen e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.
- Wiki, consist in a networked collaborative multimedia publication that may be developed by students.

4.2.14. Avaliação (PT):

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Projeto narrativo
2. Wiki
3. Quizzes

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de relatório de projeto e apresentação do projeto.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Narrative project
2. Wiki
3. Quizzes

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a project report and the project presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

As metodologias de ensino procuram, numa 1ª fase mais teórica e conceptual, a transmissão e consolidação de conhecimentos (objetivos C3, C4 e C5). Focando-se em atividades que facilitam o acesso a informação em vários formatos de média, e na procura de uma participação ativa por parte dos estudantes, pretende-se através de momentos de discussão e análise crítica partilhada, clarificar e validar a aquisição de conhecimentos ao nível dos fundamentos e evolução da narrativa visual, das suas estruturas dramáticas, géneros e expressões de média. Ainda nesta fase os estudantes deverão ser capazes de demonstrar os seus conhecimentos teóricos através de exercícios de análise sobre casos de estudo. Procura-se assim que a consolidação de conhecimentos seja demonstrada de forma reflexiva e individual através de um processo de construção ensaística em formato visual (objetivo At2).

Numa 2ª fase a unidade curricular focar-se-á em exercícios de aplicação prática de conhecimentos para a produção de conceitos narrativos, através da experimentação laboratorial de técnicas e ferramentas de planeamento e criação para narrativas visuais de média sequencial ou não-linear, analógicas (suporte-papel) ou digitais (suporte informático) (objetivos Ap1, Ap2 e Ap3). Estes exercícios de experimentação procuram capacitar os alunos com conhecimentos práticos, num primeiro momento de experimentação e ensaio criativo, de forma a alicerçar escolhas informadas sobre estilos, géneros e técnicas para a proposta de projeto a desenvolver na parte final.

A 3ª fase da unidade curricular é dedicada ao projeto de design para narrativa visual a desenvolver por cada estudante. As três etapas fundamentais de desenvolvimento projetual, planeamento do argumento e da narrativa visual (storyboard), criação dos conteúdos de média e produção do objeto final, no formato e suporte escolhidos, demonstrarão na prática a capacidade dos estudantes para integrar os conhecimentos adquiridos e realizar um projeto de design para narrativa visual, nas suas componentes conceptuais e técnicas (objetivo At3).

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

In a more theoretical and conceptual initial phase, teaching methodologies seek the transmission and consolidation of knowledge (objectives C3, C4, and C5). Focusing on activities that facilitate access to information in various media formats and seeking active participation by students, it is intended, through moments of discussion and shared critical analysis, to clarify and validate the acquisition of knowledge to the level of the fundamentals and evolution of visual narrative, its dramatic structures, genres, and media expressions. Even at this stage, students should be able to demonstrate their theoretical knowledge through analysis exercises on case studies. The aim is thus that the consolidation of knowledge is demonstrated reflectively and individually through an essay construction process in a visual format (objective At2).

In the 2nd phase, the curricular unit will focus on exercises of the practical application of knowledge for the production of narrative concepts, through the laboratory experimentation of planning and creation techniques and tools for analogical sequential or non-linear media visual narratives (paper support) or digital (computer support) (Ap1, Ap2, and Ap3 objectives). These experimentation exercises seek to empower students with practical knowledge, in the first moment of experimentation and creative rehearsal, to support informed choices about styles, genres, and techniques for the project proposal to be developed in the final part.

The 3rd phase of the course is dedicated to the design project for a visual narrative to be developed by each student. The three fundamental stages of project development, script planning and visual narrative (storyboard), creation of media content, and production of the final object, in the chosen format and support, will demonstrate in practice the ability of students to integrate the acquired knowledge and perform a design project for visual narrative, in its conceptual and technical components (objective At3).

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Alexander, B. (2017). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media* (2ª Ed.). Praeger
(https://www.amazon.com/dp/B072XY54B3/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_CQMJW522FT5ME5GX32H3)

Altman, R (2008). *A Theory of Narrative*, New York; Columbia University Press.
(https://www.amazon.com/dp/B007R42Z78/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_Q0WZFDAS6ZW44HQKXY1C)

Barry, P (2002). *Narratology, Beginning Theory*, Manchester, MUP.

Block, B. (2020). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media*. Routledge.
(https://www.amazon.com/dp/B08DBDNN9Z/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_NBJAKERHVVQZEE4JDMJN)

McLeod, S. (1994). *Understanding comics: the invisible art*, Harper Collins

Meadows, S. (2003). *Pause and Effect: The art of Interactive Narrative*, Indianapolis, New Riders
(https://www.amazon.com/dp/B0054RF7IE/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_FNJSKJ2BZ7E9AH19WTFH)

Ryan, Marie-Laure (Ed) (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Alexander, B. (2017). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media (2ª Ed.)*. Praeger
(https://www.amazon.com/dp/B072XY54B3/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_CQMJW52FT5ME5GX32H3)

Altman, R (2008). *A Theory of Narrative*, New York; Columbia University Press.

(https://www.amazon.com/dp/B007R42Z78/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_Q0WZFDAS6ZW44HQKXY1C)

Barry, P (2002). *Narratology, Beginning Theory*, Manchester, MUP.

Block, B. (2020). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV, and digital media*. Routledge.

(https://www.amazon.com/dp/B08DBDNN9Z/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_NBJAKERHVQZEEEX4JDMJN)

McLeod, S. (1994). *Understanding comics: the invisible art*, Harper Collins

Meadows, S. (2003). *Pause and Effect: The art of Interactive Narrative*, Indianapolis, New Riders

(https://www.amazon.com/dp/B0054RF7IE/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_FNJSKJ2BZ7E9AH19WTFH)

Ryan, Marie-Laure (Ed) (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C2, C3, AP1, AP2, AP3, AT1 e AT2.

Concretamente, cerca de 20% a definir e aplicação de princípios de design gráfico e visual, 20% do tempo de trabalho será dedicado à apresentação metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto narrativo, abrangendo culturas impressas e de ecrã, pela análise de formatos de média narrativa na cultura popular contemporânea, 40% ao apoio a projeto de modelação visual produtos, ambientes ou personagens em contexto narrativo sequencial ou hipermédia, e 20% serão dedicados à verificação de implicações éticas associadas ao design de narrativas.

Esta UC é do tipo aplicativo e desenvolve-se a partir de bases adquiridas em *Ilustração Digital*.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit contributes to fulfilling the specific objectives of the study cycle C2, C3, AP1, AP2, AP3, AT1, and AT2. Specifically, around 40% to the definitions and application of graphic and visual design principles 20% of the working time will be dedicated to presenting methodologies and methods of narrative project development, covering print and screen cultures, by analyzing narrative media formats in contemporary popular culture, 40% to supporting project development with visual modeling based of products, environments, or characters in a sequential or hypermedia narrative context and 20% will be dedicated to verifying the ethical implications associated with narrative design.

This UC is of the application type and is developed from bases acquired in *Digital Illustration*.

Mapa III - Design para Produção Audiovisual**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Design para Produção Audiovisual

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Audiovisual Production Design

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Marina João Santos Pinto Lobo - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *António Carvalho Maneira - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C2 - Identificar e definir princípios de design gráfico e audiovisual;

C3 – Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design audiovisual visual e produção multimédia;

Ap2 - Implementar princípios de design gráfico e audiovisual;

At1 – Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa.

At2 - Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C2 - Identify and define graphic and audiovisual design principles;

C3 - Explain methodologies and methods of project development in the area of audiovisual, visual design, and multimedia production;

Ap2 - Implement principles of graphic and audiovisual design;

At1 - Carry out design options in a conscious and thoughtful way

At2 - Develop visual design projects that meet communication objectives.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. *Referências da Artes Audiovisuais:*

1.1. *Cinema, filmes e audiovisual*

1.2. *Expressionismo e realismo*

1.3. *Montagem*

2. *Elementos de linguagem audiovisuais:*

2.1. *Elementos de continuidade visual*

2.2. *Elementos de continuidade áudio*

2.3. *Elementos de expressividade audiovisual*

3. *Câmara em movimento:*

3.1. *Planos dinâmicos*

3.2. *Transições de plano*

3.3. *Simbologia e sintaxe visual.*

4. *Processo de visualização:*

4.1. *Design de produção*

4.2. *Concept art*

4.3. *Ciclo de produção*

5. *Pré-produção e produção:*

5.1. *Storyboards*

5.2. *Mise-em-scène*

5.3. *Efeitos especiais.*

6. *Tecnologias digitais de pós-produção:*

6.1. *Edição e narrativa não-linear.*

6.2. *Ferramentas e técnicas de edição e mixagem áudio*

6.3. *Ferramentas e técnicas de edição e mixagem de imagens*

6.4. *Ferramentas e técnicas de edição de efeitos visuais*

7. *Publicação audiovisual:*

7.1. *Produção e uso de imagem*

7.2. *Mídia social*

7.3. *Crítica audiovisual*

7.4. *Televisão e vídeo on demand*

7.5. *Questões éticas nos audiovisuais.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Audiovisual Arts References*
 - 1.1. *Cinema, films, and audiovisual*
 - 1.2. *Expressionism and realism*
 - 1.3. *Montage*
2. *Elements of audiovisual language:*
 - 2.1. *Elements of visual continuity*
 - 2.2. *Elements of audio continuity*
 - 2.3. *Elements of audiovisual expressivity*
3. *Camera in motion:*
 - 3.1. *Dynamic planes*
 - 3.2. *Transitions of plan*
 - 3.3. *Symbology and visual syntax.*
4. *Visualization process:*
 - 4.1. *Production design*
 - 4.2. *Concept art*
 - 4.3. *Production cycle*
5. *Pre-production and production:*
 - 5.1. *Storyboards*
 - 5.2. *Mise-en-scène*
 - 5.3. *Special effects*
6. *Digital technologies for post-production:*
 - 6.1. *Editing and non-linear narrative.*
 - 6.2. *Tools and techniques for editing and audio mixing.*
 - 6.3. *Tools and techniques for image editing and mixing.*
 - 6.4. *Visual effects editing tools and techniques*
7. *Audiovisual publishing:*
 - 7.1. *Image production and use*
 - 7.2. *Social media*
 - 7.3. *Audiovisual criticism*
 - 7.4. *Television and video on demand*
 - 7.5. *Ethical issues in audiovisuals*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C2 e Ap2 serão promovidos na exploração direta dos tópicos 2 e3, respetivamente sobre elementos de linguagem audiovisuais e câmara em movimento.

Os objetivos C3 e At2 serão promovidos de forma conceptual e na exploração prática dos tópicos 4 e 5, respetivamente sobre o processo de visualização e a pré-produção e produção

O objetivo At1 será promovido em particular na exploração e discussão dos conteúdos do tópico 7 sobre publicação audiovisual.

O objetivo At2 será promovido ao longo da exploração dos tópicos 4, 5 e 6 associados às várias fases de produção.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Goals C2 and Ap2 will be promoted in the direct exploration of topics 2 and 3, about audiovisual language elements and camera movements.

Objectives C3 and At2 will be promoted firstly theoretically and then in a practical exploration of topics 4 and 5, about the visualization process and pre-production and production.

The At1 objective will be promoted in particular in exploring and discussing the contents of topic 7 on audiovisual publishing.

Goal At2 will be worked on with the practical exploration of topics 4, 5, and 6, on audiovisual production phases.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

O acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais e livros digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários objetos assíncronos como os video-screencasts e quizzes, e o desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho de projeto final em grupos de 3 elemento.

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

The core methodology will be an active project-based methodology. Access and motivation will be achieved through tutoring sessions and virtual forums. Socialization will be promoted through ice-breakers and small debates. Virtual classes and digital books will encourage the exchange of information. The construction of knowledge will be carried out actively in projects that start from communication challenges proposed for brainstorming in virtual classes and various asynchronous objects like video-screencasts and quizzes. The development of critical and self-reflective attitudes will be fulfilled through the elaboration of the final project work developed in groups of 3 elements.

1. The chosen e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de projeto
2. Fóruns-digitais
3. Quizzes

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma prova de defesa e validação dos resultados do projeto e dos conhecimentos adquiridos pelos estudantes.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Project presentation
2. Digital-forums
3. Quizzes

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a final exam for the defense and validation of the project results and the knowledge acquired by the students. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Para que os estudantes consigam alcançar os objetivos associados à aquisição de conhecimentos: C2 - Identificar e definir princípios de design gráfico e audiovisual; C3 - Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design audiovisual visual e produção multimédia, serão usadas três metodologias:

- *Expositiva, com a apresentação inicial em aulas virtuais dos conteúdos e referências mais relevantes para o estudo autónomo*
- *Interrogativa, em que se recorre a uma atividade de debate na turma sobre autores e obras de referência disponibilizadas aos estudantes, desenvolvem quizzes e fóruns virtuais.*
- *Ativa baseada no desenvolvimento de trabalho individual de projeto (Projeto I) e de um projeto (Projeto II) em que o estudante assume respetivamente o papel de investigador ou crítico e de criativo para procurar responder a desafios de argumentação e de comunicação.*

Por sua vez, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de aptidões: Ap2 - Implementar princípios de design gráfico e visual, vão ser trabalhadas duas metodologias:

- *Demonstrativa, com a transmissão de conhecimentos baseada na explicação e na demonstração de técnicas e procedimentos em aulas de laboratório virtual e em vídeo-screencasts. Recorre-se também a livros digitais mostrando exemplos de projetos demonstrando por exemplo como deve ser realizada a documentação de um projeto.*
- *Ativa, em que o estudante tem um papel ativo na procura onstrativa, com a transmissão de conhecimentos baseada na explicação e na demonstração de técnicas e procedimentos em aulas de laboratório virtual e em vídeo-screencasts. Recorre-se também a livros digitais mostrando exemplos de projetos demonstrando por exemplo como deve ser realizada a documentação de um projeto.*
- *Ativa, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Promovendo sessões de tutoria em grupo e fóruns virtuais para a discussão de soluções projetuais entre pares e suscitar curiosidade sobre conteúdos pertinentes.*

Por último, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de atitudes: At1 - Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa; At2 - Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação, serão trabalhadas três metodologias:

- *Demonstrativa, como já vimos em cima;*
- *Ativa, promovem-se momentos de acompanhamento e de avaliação do projeto requerendo a documentação exaustiva e a confrontação do trabalho desenvolvido com as metodologias previstas, o trabalho de pesquisa e leitura de referências relativas aos conteúdos do programáticos;*
- *Interrogativa, onde se procura estimular a discussão de trabalhos entre os estudantes e se formulam de questões que conduzem os estudantes a verbalizarem as suas opiniões e linhas de argumentação sobre opções de design. Esta metodologia será aplicada em sessões de aula virtual, mas também em sessões mais avançadas de fórum digital.*

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

For students to achieve the objectives associated with the acquisition of knowledge: C2 - Identify and define principles of graphic and audiovisual design; C3 - Explain methodologies and methods of project development in the area of visual audiovisual design and multimedia production, three methodologies will be used:

- *Expository, with the initial presentation in virtual classes of the most relevant contents and references for autonomous study*
- *Interrogative, using a class debate activity on authors and reference works made available to students, developing quizzes and virtual forums*
- *Active, based on the development of individual project work (Project I) and a project (Project II) in which the student assumes respectively the role of researcher or critic and creative to try to meet the challenges of argumentation and communication.*

In turn, for students to achieve the following skills objectives: Ap2 - Implement graphic and visual design principles, two methodologies will be worked:

- *Demonstrative, with the transmission of knowledge based on the explanation and demonstration of techniques and procedures in virtual laboratory classes and video screencasts. We will also use digital books showing examples of projects, demonstrating, for example, how the documentation of a project should be carried out.*
- *Active, in which the student has an active role in the search for knowledge and the teacher has, fundamentally, a role as a facilitator. Promoting group tutorial sessions and virtual forums to discuss design solutions among peers and arouse curiosity about relevant content.*

Finally, for students to achieve the following attitudinal objectives: At1 - Carry out design options in a conscious and judicious way; At2 - Develop visual design projects that respond to communication objectives, three methodologies will be worked on:

- *Demonstrative, as seen above;*
- *Active, with moments of monitoring and evaluation of the project, requiring thorough documentation and confrontation with set methodologies, the research work, and readings relating to programmatic content;*
- *Interrogative, where we try to stimulate the discussion of work among students and formulate questions that lead students to verbalize their opinions, design options, and arguments. This methodology will be applied in virtual class sessions but also in more advanced digital forum sessions.*

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Braha, Y. e Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video and the Web*. Focal Press, Elsevier (https://www.amazon.com/dp/B009P37LY6/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_730XBMBQAS28ZDFH1PJ5)

Dancyger, K. (2019). *The Technique of Film and Video Editing History, Theory, and Practice Sixth Edition*. Elsevier (https://www.amazon.com/dp/B07K4TXF94/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_3DHEFBM74DJT45A30SPG)

Monaco, J. (2010). *How to read a film*. Oxford University Press

Mitchell, M. (2004). *Visual Effects for Film and Television*. Focal Press.

Katz, S.D. (2019). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen, USA*, Michael Wiese Productions (https://www.amazon.com/dp/B07PHKM68N/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_W1CANXGVNJWCSAJT3CAX)

Shaw, A. (2020). *Design for motion: fundamentals and techniques of motion design*. Focal Press, Taylor and Francis. New York and London (https://www.amazon.com/dp/B07YM284PK/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_G4TMD93TCPPHEH9E3WT8)

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Braha, Y. e Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video and the Web*. Focal Press, Elsevier (https://www.amazon.com/dp/B009P37LY6/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_730XBMBQAS28ZDFH1PJ5)

Dancyger, K. (2019). *The Technique of Film and Video Editing History, Theory, and Practice Sixth Edition*. Elsevier (https://www.amazon.com/dp/B07K4TXF94/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_3DHEFBM74DJT45A30SPG)

Monaco, J. (2010). *How to read a film*. Oxford University Press

Mitchell, M. (2004). *Visual Effects for Film and Television*. Focal Press.

Katz, S.D. (2019). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen, USA*, Michael Wiese Productions (https://www.amazon.com/dp/B07PHKM68N/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_W1CANXGVNJWCSAJT3CAX)

Shaw, A. (2020). *Design for motion: fundamentals and techniques of motion design*. Focal Press, Taylor and Francis. New York and London (https://www.amazon.com/dp/B07YM284PK/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_G4TMD93TCPPHEH9E3WT8)

4.2.17. Observações (PT):

Esta UC contribui para objetivos específicos do ciclo de estudos C1, C2, C3, Ap2, Ap3, At1 e At2. Concretamente, 20% deverá estar associado à capacidade de definir e implementar princípios de design gráfico e audiovisual, 40% associado à capacidade de realizar opções de design de forma consciente e criteriosa. Cerca de 20% do tempo será dedicado à definição de metodologia e métodos de desenvolvimento de projeto na área dos audiovisuais e 20% ao acompanhamento do trabalho de projeto realizado.

Esta UC aplicativa do Minor de Audiovisual e Multimédia é junto com a UC de Design para Narrativa Visual convergem na capacitação dos estudantes para o design de produção para cinema, vídeo ou animação.

4.2.17. Observações (EN):

This course contributes to specific objectives of the C1, C2, C3, Ap2, Ap3, At1, and At2 study cycle. Specifically, 20% should be associated with the ability to define and implement graphic and audiovisual design principles, 40% associated with the ability to make design choices in a conscious and informed way. About 20% of the time will be dedicated to the definition of methodology and project development methods in the audiovisual area and 20% to the follow-up of the project work.

This applied UC of the Minor of Audiovisual and Multimedia is together with the UC of Design for Visual Narrative converge in the training of students for production design for cinema, video, or animation.

Mapa III - Design para Web e Media Sociais**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Design para Web e Media Sociais

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Social Media and Web Design

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Bruno Daniel Nascimento Nobre - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Lara Maria Reis de Amaral - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C2 – Demonstrar conhecimento sobre a diversidade de plataformas de media sociais e como se distinguem de outros meios de comunicação.

C3 – Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto e de design para a web e para os media sociais centrados no utilizador.

Ap2 – Implementar princípios de design visual e multimédia para ecrã.

Ap3 – Apresentar soluções de comunicação visual para estruturar conteúdos para a web e para media sociais

At1 – Realizar opções de design ajustadas aos contextos de media sociais, portais ou aplicações da World Wide Web.

At2 – Desenvolver um projeto de comunicação inclusivo e que inclua o utilizador no centro do processo de design respondendo a objetivos de comunicação

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C2 - Demonstrate knowledge of the diversity of social media platforms and how they differ from other media.

C3 - Explain user-centered methodologies and methods of project development and design for the web and social media.

Ap2 - Implement principles of visual and multimedia design for screen.

Ap3 - Introduce visual communication solutions to structure web and social media content.

At1 - Make design choices adjusted to the contexts of social media, portals, or World Wide Web applications.

At2 - Develop an inclusive communication project that includes the user in the center of the design process responding to communication objectives

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Human-Centered Design:

1.1. Usabilidade

1.2. Acessibilidade

1.3. Utilidade.

2. Web 2.0 e meios sociais:

2.1. Participação do utilizador

2.2. Redes sociais e algoritmos de feeds

2.3. Impacto visual e funcional

2.4. Aplicações e bases de dados

2.5. Web semântica.

3. Metodologia de Design Thinking:

3.1. Métodos de investigação nas redes sociais

3.2. Arquitetura de Informação

3.3. Prototipagem

3.4. Testagem de usabilidade.

4. Design de interfaces gráficas:

4.1. Escrita para web e legibilidade

4.2. Gestão de tipografia online

4.3. Responsividade

5. Princípios visuais e prática de web design

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Human-Centered Design:*
 - 1.1. *Usability*
 - 1.2. *Accessibility*
 - 1.3. *Usability.*
2. *Web 2.0 and social media:*
 - 2.1. *User participation*
 - 2.2. *Social networks and feed algorithms*
 - 2.3. *Visual and functional impact*
 - 2.4. *Applications and databases*
 - 2.5. *Semantic web.*
3. *Methodology of Design Thinking:*
 - 3.1. *Social media research methods*
 - 3.2. *Information Architecture*
 - 3.3. *Prototyping*
 - 3.4. *Usability testing*
4. *Graphic interface design:*
 - 4.1. *Writing for web and readability*
 - 4.2. *Online typography management*
 - 4.3. *Responsiveness*
5. *Visual principles and web design practice*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C2, será trabalhado no ponto 2 Web 2.0 e meios sociais.

O objetivo C3, será trabalhado nos pontos 1 e 3 relativos a Human-Centered Design e metodologia de Design Thinking onde se propõe metodologias direcionadas para a produção de produtos interativos.

Os objetivos Ap2 e Ap3 serão trabalhados nos pontos 3, 4 e 5 relativos a Metodologia de Design Thinking, Design de interfaces gráficas e princípios visuais e prática de web design

Os objetivos At1 e At2 estão associados aos conteúdos 3.2, 3.3 e 3.4, respetivamente sobre métodos de investigação nas redes sociais e testagem de usabilidade.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C2 will be worked on in point 2 Web 2.0 and social media.

Objective C3 will be worked on in points 1 and 3 relative to Human-Centered Design and Design Thinking methodology, where methodologies are proposed to produce interactive products.

Objectives Ap2 and Ap3 will be worked on in points 3, 4, and 5 relative to Design Thinking Methodology, Graphic Interface Design, visual principles, and web design practice.

The objectives At1 and At2 are associated with contents 3.2, 3.3, and 3.4, respectively, about research methods in social networks and usability testing.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

O acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais e livros digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários objetos assíncronos e de trabalho autónomo, e o desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho de projeto final.

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Access and motivation will be achieved through tutoring sessions and virtual forums. Socialization will be promoted through icebreakers and small debates, and the exchange of information will be promoted through virtual classes and video lessons. The construction of knowledge will be carried out actively in projects that start from communication challenges proposed for brainstorming in virtual classes and various asynchronous objects and autonomous work. The development of skills will be accomplished through the elaboration of the final project work.

1. The chosen e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de projeto
2. Fórum-digital e/ou case studies
3. Quizzes

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de relatório de projeto e apresentação do projeto.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Project presentation
2. Digital-forum and/or case studies
3. Quizzes

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a technical/scientific project report and the project presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C2 e C3 serão desenvolvidos através de metodologias de ensino expositivas e interrogativas promovendo apresentações gerais dos conteúdos e requerendo o aprofundamento do estudo em momentos de trabalho autónomo para que possam depois ser discutidos e sistematizados junto com o professor. Estas metodologias serão assim complementadas com as atividades formativas assíncronas de leitura de artigos e livros-digital e avaliativa assíncronas quizzes.

Os objetivos de Ap2 e Ap3, serão promovidos recorrendo a metodologias baseadas em demonstrações e simulações a que facilitam a perceção de modalidades de exploração autónoma e também exemplos de funcionalidades e modos de fazer compatíveis com o mundo profissional. Estas metodologias pretendem estimular a participação ativa do estudante no seu processo de aprendizagem fomentando momentos de autonomia na realização de atividades e visualização de tutoriais em vídeo-screencast e acompanhando em aula tutorial fases de um projeto.

O objetivo At1 serão promovidos recorrendo a metodologias baseadas em simulações terá por base os conhecimentos já estudados inicialmente sendo promovida a exploração de case study baseado em contextos reais e acompanhando a discussão online em fórum virtual.

O objetivo At2 desenvolvido através de uma metodologia de ensino baseada em projeto prevendo-se momentos de tutoria e de acompanhamento do trabalho relevante para o projeto, que é avaliado em momentos próprios associados às fases de prototipagem e de entrega de relatório e pasta de projeto.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objectives C2 and C3 will be developed through expository and interrogative teaching methodologies promoting general presentations of the content and requiring further study in moments of autonomous work so that they can then be discussed and systematized with the teacher. These methodologies will be complemented with asynchronous formative activities of reading articles and digital books and asynchronous evaluative quizzes.

The objectives Ap2 and Ap3 will be promoted using methodologies based on demonstrations and simulations that facilitate the perception of autonomous exploration modalities and also examples of functionalities and ways of doing compatible with the professional world. These methodologies aim to stimulate the active participation of students in their learning process by encouraging moments of autonomy in carrying out activities and viewing tutorials in video-screencast and following in tutorial class phases of a project.

Objective At1 will be promoted using simulations methodologies based on the knowledge already studied promoted through the exploration of a case study based on real contexts and accompanying the online discussion in a virtual forum.

Objective At2 will be developed through a project-based teaching methodology, providing moments of mentoring and monitoring of the work relevant to the project, which is evaluated at appropriate times associated with the prototyping and delivery of the report and project folder.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Beaird, J. & George, J. (2014). *The principles of beautiful web design*. SitePoint.

Fuchs, C. (2021). *Social Media: A Critical Introduction (Third edition)*. SAGE Publications Ltd.(

https://www.amazon.com/dp/B08XWR5K5N/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_TAC1H95B40MWEWS7HHSE)

Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd Ed.)*. Berkeley, California: New Riders.

(https://www.amazon.com/dp/B00HJUBRPG/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_TKJBM9BZTKME39T4BCC2)

Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design: A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications*. (M. Traseler, Ed.). North Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.

Schlatte, T. & Levinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. USA: Morgan Kaufmann

(https://www.amazon.com.br/dp/B00C3VKG/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_HK2MJVF2W16WV2JEXW8)

Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces, Patterns for Effective Interaction Design (2nd Ed.)*.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Beaird, J. & George, J. (2014). *The principles of beautiful web design*. SitePoint.

Fuchs, C. (2021). *Social Media: A Critical Introduction (Third edition)*. SAGE Publications Ltd.(

https://www.amazon.com/dp/B08XWR5K5N/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_TAC1H95B40MWEWS7HHSE)

Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd Ed.)*. Berkeley, California: New Riders.

(https://www.amazon.com/dp/B00HJUBRPG/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_TKJBM9BZTKME39T4BCC2)

Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design: A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications*. (M. Traseler, Ed.). North Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.

Schlatte, T. & Levinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. USA: Morgan Kaufmann

(https://www.amazon.com.br/dp/B00C3VKG/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_HK2MJVF2W16WV2JEXW8)

Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces, Patterns for Effective Interaction Design (2nd Ed.)*.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para os objetivos específicos do ciclo de estudos C3, Ap2, Ap3, At1 e At2. Cerca de 20% da UC será dedicada à aprendizagem de metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto de produção para a web e para media sociais, 30% do tempo será dedicado à identificação e implementação de princípios de design gráfico e visual, 30% associado à capacidade de realizar opções de design de forma consciente e criteriosa, e 20% das horas de contacto serão dedicadas ao acompanhamento do trabalho realizado em modalidade de projeto.

Esta UC do Minor de Interfaces gráficas Digitais é complementada com a UC de Experiência de Utilizador promovendo competências nos estudantes para a aplicação de conhecimentos teóricos e técnicos fundamentais para a UC de Trabalho Final de Curso.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit contributes to the specific objectives of the study cycle C3, Ap2, Ap3, At1, and At2. About 20% of the UC will be dedicated to learning methodologies and methods of development of production projects for the web and for social media, 30% of the UC time should be associated with the ability to identify and implement principles of graphic and visual design, 30% associated with the ability to make design choices in a conscious and informed manner, and 20% of the contact hours will be dedicated to monitoring the work done in project mode.

This UC of the Minor in Digital Graphical Interfaces is complemented with the UC of User Experience, promoting students' skills for applying theoretical and technical knowledge fundamental to the Final Coursework UC.

Mapa III - Design Visual Contemporâneo**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Design Visual Contemporâneo

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Contemporary Visual Design

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - T-6.0; TP-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Hande Ayanoglu Vangolde - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *António Manuel Gorgel Couto Pinto - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design visual;

C2 – Definir princípios de design visual;

C3 – Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia;

Ap4 – Reconhecer principais discussões e reflexões sobre a cultura contemporânea

At2 – Desenvolver projetos visuais que contribuam para a exploração teórica e discussão de temas do design contemporâneo e atuais.

At3 – Refletir de forma crítica sobre temas da atualidade associados ao papel do designer na contemporaneidade.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

- C1 - Identify national and international reference works and authors in the area of visual design;*
- C2 - Define principles of visual design;*
- C3 - Explain methodologies and methods of project development in the area of visual design and multimedia production;*
- A4 - Recognize main discussions and reflections on contemporary culture*
- A2 - Develop visual projects that contribute to the theoretical exploration and discussion of contemporary and current design issues*
- At3 - Reflect critically on current issues associated with the designer's role in contemporary times.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

- 1. *Marcas e autores;*
- 2. *Exploração e investigação de princípios e modelos de design:*
 - 2.1. *Sustentável*
 - 2.2. *Biodesign e ecodesign*
 - 2.3. *Media sociais e interatividade*
 - 2.4. *Reabilitação do tradicional*
 - 2.5. *Inovação bottom-up e top-down;*
- 3. *Exploração e investigação de metodologias de design:*
 - 3.1. *Tendências de consumo*
 - 3.2. *Sistemas para a sustentabilidade*
 - 3.3. *Biodesign e eco design*
 - 3.4. *Inteligência artificial e design por programação;*
- 4. *Exploração e investigação de dinâmicas socioculturais:*
 - 4.1. *Mindstyle*
 - 4.2. *Design inclusivo*
 - 4.3. *Globalização e produção deslocalizada*
 - 4.4. *Influências das culturas locais e globais*
 - 4.5. *Autonomia do consumidor*
 - 4.6. *Democratização do design gráfico*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

- 1. *Brands and authors;*
- 2. *Exploration and investigation of design principles and models:*
 - 2.1. *Sustainable*
 - 2.2. *Biodesign and ecodesign*
 - 2.3. *Social media and interactivity*
 - 2.4. *Rehabilitation of the traditional*
 - 2.5. *Bottom-up and top-down innovation;*
- 3. *Exploration and investigation of design methodologies:*
 - 3.1. *Consumer trends*
 - 3.2. *Systems for sustainability*
 - 3.3. *Biodesign and eco-design*
 - 3.4. *Artificial intelligence and design by programming;*
- 4. *Exploration and investigation of socio-cultural dynamics* 4.1:
 - 4.1. *Mindstyle*
 - 4.2. *Inclusive design*
 - 4.3. *Globalization and delocalized production*
 - 4.4. *Influences of local and global cultures*
 - 4.5. *Consumer autonomy*
 - 4.6. *Democratization of graphic design.*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

- O objetivo C1 será desenvolvido no tópico 1 sobre marcas e autores e com a apresentação de exemplos de referência em cada um dos restantes tópicos.*
- O objetivo C2 será desenvolvido no tópico 2 sobre exploração e investigação de princípios e modelos de design.*
- O objetivo C3 será desenvolvido no tópico 3 sobre exploração e investigação de metodologias de design.*
- O objetivo Ap4 será desenvolvido com a discussão dos vários tópicos dos pontos 2, 3 já referidos e em particular do tópico 4 sobre exploração e investigação de dinâmicas socioculturais*
- O objetivo At2 será desenvolvido de forma ativa pelo aluno na exploração de um ou mais sub-tópicos do tópico 4 sobre dinâmicas socioculturais.*
- O objetivo At3 será desenvolvido de forma ativa pelo aluno na exploração de um ou mais sub-tópicos dos pontos 2, 3 ou 4 acima referidos.*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 will be developed in topic 1 about brands and authors and with the presentation of reference examples in each of the remaining topics.

Objective C2 will be developed in Topic 2 on the exploration and investigation of design principles and models.

Objective C3 will be developed in topic 3 on exploring and investigating design methodologies.

Aim Ap4 will be developed by discussing the various topics of the above-mentioned points 2, 3, and in particular topic 4 on the exploration and investigation of socio-cultural dynamics.

The At2 objective will be actively developed by the student in the exploration of one or more sub-topics of topic 4 on socio-cultural dynamics.

Objective At3 will be actively developed by the student in the exploration of one or more sub-topics of topics 2, 3, or 4 above-mentioned.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, fóruns e leituras digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e materiais para trabalho autónomo será promovido como quizzes. No final desta UC será avaliada a capacidade do estudante aplicar o conhecimento adquirido, através de uma prova final escrita.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;*

- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.*

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.*

- Video-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.*

- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.*

- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.*

- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums; socialization will be promoted through icebreakers and small debates; the exchange of information will be promoted through virtual classes, digital books and forums; the knowledge construction will be carried out through brainstorming in virtual classes and autonomous learning objects like quizzes and video-lessons. A final test will assess students' capacity to apply their knowledge.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The elected e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.

2. The chosen e-activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.

- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.

- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.

- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.

- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Trabalho escrito + apresentação I
2. Trabalho escrito + apresentação II
3. Quizzes

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um teste.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um teste/trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas, o instrumento de teste envolverá a utilização do Respondus LockDown Browser, em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, já o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Paper + presentation I
2. Paper + Presentation II
3. Quizzes

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of test. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a test or work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular.**(PT):**

Para dar suporte aos objetivos ao aluno para que alcance aos objetivos UC C1, C2 e C3 de saber identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design gráfico e visual, definir princípios de design gráfico e visual, e explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia serão assumidas metodologias expositivas uma vez que se trata de objetivos relativos ao domínio de conceitos e em grande parte dependentes da capacidade de memória dos alunos. Estas metodologias decorrem então de momentos de apresentação de conceitos e suas relações, o estímulo à leitura e ao estudo autónomo. Para apoio a este trabalho autónomo haverá um fórum disponível para dúvidas e momentos de esclarecimento de dúvidas para preparação dos estudantes para quizzes de avaliação e para a prova escrita final.

Para promover os objetivos Ap4, At2 e At3 de desenvolver capacidade analíticas do estudante sobre discussões e reflexões sobre a cultura contemporânea, promover atitudes exploratórias e reflexivas sobre temas do design contemporâneo e atuais será promovida uma metodologia de ensino ativa em que o estudante trabalha de forma autónoma lendo e estudando livros digitais e referência bibliográficas, apresenta questões ao docente em sessões de tutoria e desenvolve um projeto teórico fundamentado para posterior apresentação oral.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular.**(EN):**

To support the student in achieving the objectives C1, C2 and C3 (being able to identify works and authors of national and international reference in the area of graphic and visual design, define principles of graphic and visual design, and explain methodologies and methods of project development in the area of visual design and multimedia production) expository methodologies will be used since these are objectives related to the mastery of concepts and largely dependent on the memory capacity of students. These methodologies are based on presentation of concepts and their relationships, stimulating reading and autonomous study. There will be a forum available for questions and moments of clarification of doubts to support this autonomous work to prepare students for assessment quizzes and the final written exam.

To promote the objectives Ap4, At2 and At3 of developing students' analytical skills on discussions and reflections on contemporary culture, promoting exploratory and reflective attitudes on contemporary and current design themes, an active teaching methodology will be promoted, in which the student works autonomously to develop further learning and research on a given topic. Students will have a reference bibliography available online to start their work and should be inspired by digital books also provided online. Tutorial classes will be supportive of students' work with class discussions and tutoring sessions.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

- Boeijen, A. & Zijlstra, Y. (2020). *Culture Sensitive Design. A guide to Culture in Practice*. BIS Publishers
- Bürdek, B. E. (2015). *Design: History, Theory and Practice of Product Design* (2nd ed. edition). Birkhäuser.
- Jenkins, H. (2015). *Cultura da Convergência*. São Paulo, Editora Aleph
- Margolin, V. (2014). *A política do Artificial. Ensaios e estudos sobre o design*. Civilização Brasileira
- Morace, F. (org.) (2012). *Consumo Autoral. As gerações como empresas criativas*, São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora.
- Noble, I & Bestley, R. (2005). *Visual Research. An Introduction to Reseach Methodologies in Ghaphic Design*. AVA Academia (https://www.amazon.com/dp/B073QJCL5T/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_4K2NTYE113NH8WJNDH8T)
- Sassatelli, R. (2007). *Consumer Culture: History, Theory and Politics* (1st edition). SAGE Publications Ltd. (https://www.amazon.com/dp/B00K21JF44/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_Q5EGDTYN3TP9GK635VEZ)
- Vejlgaard, H. (2012). *Anatomy of a Trend* (1st edition). Confetti Publishing.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Boeijen, A. & Zijlstra, Y. (2020). *Culture Sensitive Design. A guide to Culture in Practice*. BIS Publishers

Bürdek, B. E. (2015). *Design: History, Theory and Practice of Product Design* (2nd ed. edition). Birkhäuser.

Jenkins, H. (2015). *Cultura da Convergência*. São Paulo, Editora Aleph

Margolin, V. (2014). *A política do Artificial. Ensaio e estudos sobre o design*. Civilização Brasileira

Morace, F. (org.) (2012). *Consumo Autoral. As gerações como empresas criativas*, São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora.

Noble, I & Bestley, R. (2005). *Visual Research. An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. AVA Academia (https://www.amazon.com/dp/B073QJCL5T/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_4K2NTYE113NH8WJNDH8T)

Sassatelli, R. (2007). *Consumer Culture: History, Theory and Politics* (1st edition). SAGE Publications Ltd. (https://www.amazon.com/dp/B00K21JF44/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_Q5EGDTYN3TP9GK635VEZ)

Vejlgaard, H. (2012). *Anatomy of a Trend* (1st edition). Confetti Publishing.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular tem como objetivo contribuir para alcançar os objetivos específicos do ciclo de estudos C1, C2, C3 e At2. Concretamente, cerca de 70% do tempo de trabalho da UC (~45h) será dedicada ao estudo de obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design gráfico e visual, 10% ao estudo de princípios de design gráfico e visual, 10% do tempo à discussão de metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia. Nesta UC deverá ser dedicada uma percentagem de 10% à exploração teórica e visual de um tema contribuindo assim para o suporte ao desenvolvimento de projeto. Esta UC é do tipo conceptual e tem um papel estruturante no desenvolvimento de capacidades de exploração teórica de temas associados à cultura e literacia visual de grande relevância para os trabalhos a desenvolver ao longo do Ciclo de Estudos.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit aims to achieve the specific objectives of Study Cycle C1, C2, C3, and At2. Specifically, about 70% of the UC working time (~45h) will be dedicated to the study of works and authors of national and international reference in the area of graphic and visual design, 10% to the study of principles of graphic and visual design 10% of the time to the discussion of methodologies and methods of project development in the area of visual design and multimedia production. About 10% of the class time should be dedicated to supporting the development of a theoretical project. This course is conceptual and has a structuring role in developing theoretical exploration capabilities of topics associated with culture and visual literacy of great relevance for the work to be developed throughout the Cycle of Studies.

Mapa III - Edição de Imagem Digital**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Edição de Imagem Digital

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Digital Image Editing

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0
Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Alexandre Miguel Narciso Magalhães - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Maria José Cadarso Batalha - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C2 – Definir princípios de design visual

Ap2 – Implementar princípios de design gráfico e visual

Ap3 – Desenvolver soluções de comunicação visual criativas com base no tratamento digital de imagens

Ap4 – Procurar, diferenciar e selecionar imagens para diferentes fins de comunicação.

At1 – Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa para diferentes projetos de comunicação

At3 – Reconhecer e tomar nota de características técnicas e valor estético de imagens e enquadramentos

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C2 – Define visual design principles

Ap2 – Implement graphic and visual design principles

Ap3 – Develop creative visual communication solutions based on digital image processing

Ap4 – Search and select images for different communication purposes.

At1 – Make conscious design choices for different communication projects

At3 – Recognize technical characteristics and aesthetic value of images and layout

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. *Relevância histórica e cultural da imagem:*
 - 1.1. *Imagem, tempo narrativo e percepção*
 - 1.2. *Dimensões semântica, sintática e pragmática*
 - 1.3. *Sínteses icónicas, indiciais e simbólicas.*
2. *Técnicas avançadas de gestão de luz:*
 - 2.1. *Ferramentas de exposição*
 - 2.2. *Tipos de iluminação.*
3. *Técnicas avançadas de composição:*
 - 3.1. *Grelha da simetria dinâmica*
 - 3.2. *Sequências de imagens na produção de conteúdo*
 - 3.3. *Registo e documentação de reconhecimento*
 - 3.4. *Storyboard.*
4. *Pós-produção:*
 - 4.1. *Controlo dos níveis, cor e saturação*
 - 4.2. *Modo e perfil de cor*
 - 4.3. *Equilíbrio de brancos, neutros, sombras e tons de pele*
 - 4.4. *Pontos de amostra*
 - 4.5. *Criação recortes, máscaras, colagens, filtros e camadas.*
5. *Imagem para a ação:*
 - 5.1. *Resoluções e proporções*
 - 5.2. *Formatos de ficheiros*
 - 5.3. *Rasterização*
 - 5.4. *Conversão para vetor*
 - 5.5. *Registo e documentação de reconhecimento*
 - 5.6. *Storyboard*
 - 5.7. *Catálogos e sistemas de imagens.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Historical and cultural relevance of the image:*
 - 1.1. *Image, narrative time and perception*
 - 1.2. *Semantic, syntactic and pragmatic dimensions*
 - 1.3. *Iconic, indicial and symbolic syntheses.*
2. *Advanced light management techniques:*
 - 2.1. *Exposure tools*
 - 2.2. *Types of lighting.*
3. *Advanced composition techniques:*
 - 3.1. *Dynamic symmetry grid*
 - 3.2. *Image sequences in content production*
 - 3.3. *Registration and recognition documentation*
 - 3.4. *Storyboard.*
4. *Post-production:*
 - 4.1. *Control of levels, color and saturation*
 - 4.2. *Color mode and profile*
 - 4.3. *Balance of whites, neutrals, eyeshadows and skin tones*
 - 4.4. *Sample points*
 - 4.5. *Creating cutouts, masks, collages, filters and layers.*
5. *Image for action:*
 - 5.1. *Resolutions and proportions*
 - 5.2. *File formats*
 - 5.3. *Rasterization*
 - 5.4. *Conversion to vector*
 - 5.5. *Registration and recognition documentation*
 - 5.6. *Storyboard*
 - 5.7. *Catalogs and imaging systems.*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C2 e Ap2 serão trabalhados nos pontos 2, 3 e 4 dos conteúdos programáticos relativos respetivamente a técnicas avançadas de gestão de luz, composição e pós-produção.

Os objetivos Ap3 e Ap4 serão trabalhados nos pontos 3 e 4 dos conteúdos programáticos relativos respetivamente a técnicas avançadas de composição e pós-produção.

Os objetivos At1 e At3 serão trabalhados nos pontos 1 e 5 dos conteúdos programáticos relativos respetivamente a relevância histórica e cultural da imagem e imagem para a ação.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objectives C2 and Ap2 will be worked on in points 2, 3, and 4 of the syllabus related to advanced techniques of light management, composition, and post-production, respectively.

The objectives Ap3 and Ap4 will be worked on in points 3 and 4 of the syllabus relating to advanced techniques of composition and post-production, respectively.

Objectives At1 and At3 will be worked on in points 1 and 5 of the syllabus relative to the historical and cultural relevance of image and image for action, respectively.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Por forma a integrar o modelo pedagógico da UE, relativamente ao modelo e-moderating (Salmon, 2013), na etapa II serão utilizados fóruns virtuais para que os estudantes socializem entre si; na etapa III os estudantes aprendem a ir em busca do conhecimento, por exemplo, através de vídeo-lições, artigos e repositórios de recursos; na etapa IV será exigido ao estudante maior trabalho autónomo com base em apresentações orais e resolução de problemas/exercícios; e na etapa V o estudante será avaliado na sua capacidade de aplicação do conhecimento através de relatórios, case-studies e um trabalho final.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando ferramentas apropriadas.
- Fóruns, permitem dar continuidade a metodologias ativas e interrogativas fomentando a participação a reflexão e comunicação entre estudantes.
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

In order to integrate the pedagogical model of the EU, regarding the e-moderating model (Salmon, 2013), in stage II, virtual forums will be used for students to socialize with each other. In stage III, students learn to go in search of knowledge, for example, through video lessons, articles and resource repositories. In stage IV, students will be required to do more autonomous work based on oral presentations and problem/exercise solving. In stage V, students will be assessed on their ability to apply knowledge through reports, case-studies and a final work.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The elected e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.

2. The chosen e-activities of an asynchronous formative nature are:

- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de trabalho I
2. Apresentação de trabalho II
3. Case studies

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma apresentação de catálogo.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Work presentation I
2. Work presentation II
3. Case studies

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of e-portfolio. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C2 será desenvolvido através de uma metodologia de ensino expositiva que consiste na exposição oral de informações, saber ou conteúdos em aulas síncronas. Esta metodologia será complementada com metodologias ativas acompanhadas em sessões de tutoria onde se reforçam os conhecimentos adquiridos e se procura a verbalização por parte do aluno dos princípios aplicados ou a aplicar.

Os objetivos Ap2, Ap3 e Ap4 serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa em que o estudante desenvolve trabalhos de edição de imagem manipulando ferramentas e software apropriado, inicialmente seguindo demonstrações do docente ou dos vídeos-screencasts e tirando dúvidas em aula virtual e depois de forma cada vez mais autónoma partilhando dúvidas em fóruns até aos momentos de entrega e apresentação oral.

Os objetivos At1 e At2 serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa em que o estudante desenvolve trabalhos de forma autónoma uma vez que são competências que requerem muitas horas de prática e concentração. Pela complexidade e necessidade de persistência é uma atividade que implica a dedicação e persistência do estudante.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C2 will be developed through an expository teaching methodology that consists of the oral presentation of information, knowledge, or content in synchronous classes. This methodology will be complemented with active methodologies accompanied by tutoring sessions where the acquired knowledge is reinforced and the student's presentation of the learned concepts. The objectives Ap2, Ap3, and Ap4 will be developed through an active teaching methodology in which the student develops image editing works by manipulating appropriate tools and software, initially following demonstrations by the teacher or video-screenshots and answering questions in virtual class and then in an increasingly autonomous way, sharing doubts in forums until delivery and oral presentation. The At1 and At2 objectives will be developed through an active teaching methodology in which the student develops work autonomously since these skills require many hours of practice and concentration.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Ang, T. (2018). *Digital Photography: An Introduction, 5th Edition*. DK, Dorling Kindersley
 Freeman, M. (2007). *The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos*. Focal Press
 (https://www.amazon.com/dp/0240809343/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_92QNJQWND2M65B1XXRQR)
 Glover, T. L. (2019). *Dynamic symmetry: the foundation of masterful art*. [Honolulu]: IPOX Studios
 (https://www.amazon.com/dp/1733761241/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_E9VCPDGM6Q0KN54QDQ7S)
 Heller, S. (2012). *The Education of an Art Director*, Allworth Press
 Langford, M., & Bilissi, E. (2011). *Langford's advanced photography: the guide for aspiring photographers (8th ed.)*. Oxford: Focal Press
 (https://www.amazon.com/dp/B0BCMHHQZVB/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_8639W94SYJ581MAZ91E1)
 Salkeld, R. (2014). *Como ler uma fotografia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
 Webb, J. (2014). *O design da fotografia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
 Webb, J. (2020). *Design Principles. Basics Creative Photography*. Routledge

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Ang, T. (2018). *Digital Photography: An Introduction, 5th Edition*. DK, Dorling Kindersley
 Freeman, M. (2007). *The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos*. Focal Press
 (https://www.amazon.com/dp/0240809343/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_92QNJQWND2M65B1XXRQR)
 Glover, T. L. (2019). *Dynamic symmetry: the foundation of masterful art*. [Honolulu]: IPOX Studios
 (https://www.amazon.com/dp/1733761241/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_E9VCPDGM6Q0KN54QDQ7S)
 Heller, S. (2012). *The Education of an Art Director*, Allworth Press
 Langford, M., & Bilissi, E. (2011). *Langford's advanced photography: the guide for aspiring photographers (8th ed.)*. Oxford: Focal Press
 (https://www.amazon.com/dp/B0BCMHHQZVB/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_8639W94SYJ581MAZ91E1)
 Salkeld, R. (2014). *Como ler uma fotografia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
 Webb, J. (2014). *O design da fotografia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
 Webb, J. (2020). *Design Principles. Basics Creative Photography*. Routledge

4.2.17. Observações (PT):

Nesta unidade curricular pretende-se ajudar a cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C2, Ap2, Ap3 e At1. Concretamente, cerca de 20% do tempo de trabalho será dedicado à apresentação de princípios de design visual, 30% à promoção de competência do aluno para a criação de soluções de comunicação visual criativas explorando ferramentas de captura e edição de imagens digitais, 30% à aplicação de princípios de design para a criação de imagens e a realização de escolhas técnicas associadas à produção multimédia e 20% associados a escolha de opções de design com critérios deontológicos.

Esta UC desenvolve-se na sequência da UC de Fotografia Digital onde houve um foco na captura de imagens partindo-se agora para preocupações associadas à pós-produção.

Esta UC é do tipo aplicativo e procura preparar os alunos para que sejam capazes de preparar imagens qualquer desafio técnico proposto ao longo do Ciclo de Estudos.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit is intended to help meet the specific objectives of the C2, Ap2, Ap3, and At1 study cycle. Specifically, around 20% of the working time will be dedicated to the presentation of visual design principles, 30% to the promotion of student competence to create creative visual communication solutions exploring digital image capture and editing tools, 30% to the application of design principles for creating images and making technical choices associated with multimedia production and 20% associated with choosing design options with deontological criteria.

This curricular unit develops in the wake of the Digital Photography curricular unit where there was a focus on image capture, leaving now for concerns associated with post-production.

This curricular unit is application type and seeks to prepare students to be able to prepare images for any technical challenge proposed throughout the Cycle of Studies.

Mapa III - Empreendedorismo Digital

4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):*Empreendedorismo Digital***4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):***Digital Entrepreneurship***4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):***CEmp***4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):***CEmp***4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):***Semestral***4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):***Semiannual***4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):***150.0***4.2.5. Horas de contacto:***Assíncrona a distância (AD) - T-28.0**Síncrona a distância (SD) - TP-23.0***4.2.6. % Horas de contacto a distância:***100.00%***4.2.7. Créditos ECTS:***6.0***4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:***• Georg Michael Jeremias Dutschke - 51.0h***4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:***• Maxwel Gomes Quintão - 51.0h***4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):***C1. Analisar e compreender a importância da inovação e do empreendedorismo no contexto da economia digital;**C2. Compreender as diferentes ferramentas e técnicas para a conceção de modelos de negócios e de plano de negócios na economia digital;**Ap1. Interpretar as oportunidades de mercado e propor medidas para minimizar os constrangimentos inerentes;**Ap2. Conceber um modelo de negócio com uma proposta de valor efetiva com vista a satisfazer necessidades de mercado no contexto digital;**Ap3. Conceber e produzir um plano de negócio sintético a partir de uma ideia inovadora e dirigida ao mercado na economia digital;**At1. Ser assertivo na produção de um plano de negócio.***4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):***C1. Analyze and understand the importance of innovation and entrepreneurship in the context of the digital economy;**C2. Understand the different tools and techniques for designing business models and business plans in the digital economy;**Ap1. Interpret market opportunities and propose measures to minimize inherent constraints;**Ap2. Design a business model with an effective value proposition in order to satisfy market needs in the digital context;**Ap3. Design and produce a synthetic business plan based on an innovative and market-driven idea in the digital economy;**At1. Be assertive in producing a business plan.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Apresentação. Objetivos, conteúdos Programáticos, sistema de Avaliação
2. Empreendedorismo, Inovação, Economia Digital e Design Empresarial Inovado
3. Análise de Mercado para produtos/serviços novos e/ou inovadores na economia digital
4. Desenho de Modelo de Negócios para a economia digital
 - 4.1. Business Model Canvas no contexto digital
 - 4.2. Proposta de valor de base tecnológica e segmentos de clientes
 - 4.3. Parceiros, canais de distribuição, relacionamento com clientes
 - 4.4. Projeção de fluxos de receita
 - 4.5. Atividades chave, recursos chave, projeção de custos
5. Plano de Negócios para a economia digital
 - 5.2. Descrição e apresentação de produto/serviço de base tecnológica/digital
 - 5.3. Descrição do modelo de negócio e elementos de criação de valor
 - 5.4. Análise de mercado e concorrência
 - 5.5. Estratégia comercial e de marketing
 - 5.6. Projeções financeiras
 - 5.7. Planeamento temporal.
6. Apresentação do plano de negócios para um produto/serviço de base tecnológica/digital.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Presentation. Objectives, Syllabus, Evaluation system
2. Entrepreneurship, Innovation, Digital Economy, and Innovative Business Design
3. Market Analysis for new and innovative products/services in the digital economy
4. Business Model Design for the digital economy
 - 4.1. Business Model Canvas in the digital context
 - 4.2. Technology-based value proposition and customer segments
 - 4.3. Partners, distribution channels, customer relationships
 - 4.4. Projection of revenue streams
 - 4.5. Key activities, key resources, cost projection
5. Business Plan for the digital economy
 - 5.2. Description and presentation of technology/digital-based product/service
 - 5.3. Description of the business model and value creation elements
 - 5.4. Market and competition analysis
 - 5.5. Commercial and marketing strategy
 - 5.6. Financial projections
 - 5.7. Time planning
6. Presentation of the business plan for a technology/digital-based product/service.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo de analisar e compreender a importância da inovação e do empreendedorismo (C1) será trabalhado no ponto 2. dos conteúdos programáticos.

O objetivo C2 de compreender as diferentes ferramentas e técnicas para a conceção de modelos de negócios e de plano de negócios na economia digital será trabalhado nos pontos 3, 4 e 5 dos conteúdos programáticos.

O objetivo Ap1, aptidão de interpretar as oportunidades de mercado e propor medidas para minimizar os constrangimentos inerentes será trabalhada no ponto 3.

O objetivo Ap2, de conceber um modelo de negócio com uma proposta de valor efetiva com vista a satisfazer necessidades de mercado no contexto digital será trabalhada no ponto 4.

O objetivo Ap3, aptidão para conceber e produzir um plano de negócio a partir de uma ideia inovadora e dirigida ao mercado digital será trabalhada no ponto 5.

O objetivo At1 - Ser assertivo na produção de um plano de negócio será desenvolvido transversalmente em todos os conteúdos programáticos.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Analyzing and understanding the importance of innovation and entrepreneurship (Objective C1) will be worked in point 2. of the syllabus. The C2 objective of understanding the different tools and techniques for designing business models and business plans in the digital economy will be worked in points 3, 4, and 5 of the syllabus.

The Ap1 objective, the ability to interpret market opportunities and propose measures to minimize the inherent constraints, will be worked in point 3.

The Ap2 objective of designing a business model with an effective value proposition to satisfy market needs in the digital context will be worked in point 4.

The Ap3 objective, the ability to design and produce a business plan from an innovative idea aimed at the digital market, will be worked in point 5.

The objective At1 - Being assertive in producing a business plan will be developed across all syllabus contents.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Por forma a cumprir o modelo pedagógico da UE, na etapa I - Acesso e Motivação, será utilizado uma sessão de tutoria para certificar que os estudantes se familiarizam com o LMS; Na etapa II - Socialização serão utilizados fóruns virtuais para que os estudantes socializem entre si, na etapa III – Troca de Informação os estudantes aprendem a ir em busca do conhecimento através de vídeo-lições, repositórios de referências e aulas virtuais, na etapa IV – Construção de Conhecimento - Será exigido ao estudante maior trabalho autónomo com base em apresentações orais, resolução de problemas/exercícios e case-studies e, na etapa V- Desenvolvimento o estudante será avaliado na sua capacidade de aplicação do conhecimento, através de um Relatório-Projeto e uma Prova de avaliação.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente..

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Vídeo-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.
- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

In order to comply with the pedagogical model of the EU, in step I - Access and Motivation, a tutoring session will be used to ensure that students are familiarized with the LMS; In step II - Access and Motivation, virtual forums will be used for students to socialize with each other, in step III - Information Exchange students learn to go in search of knowledge through video lessons, reference repositories and virtual classes, in step IV - Knowledge Construction - The student will be required to do more autonomous work based on oral presentations, problem solving/exercises and case-studies and, in step V - Development, the student will be evaluated in their ability to apply knowledge, through a Project-Report and an Evaluation Test.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The chosen e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;*
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.*

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.*
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.*
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.*
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.*
- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.*
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.*

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

- 1. Apresentação de projeto*
- 2. Quizzes*
- 3. Relatório de projeto*

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma prova escrita.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é uma prova escrita, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas, o instrumento de teste envolverá a utilização do Respondus LockDown Browser, em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, já o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Project presentation
2. Quizzes
3. Project report

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of written test. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a written test following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C1 de analisar e compreender a importância da inovação e empreendedorismo e C2 de compreender as diferentes ferramentas e técnicas para a conceção de modelos de negócios e de plano de negócios na economia digital serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino expositiva que consiste na exposição oral de informações, saber e conteúdos. É um método indispensável no processo de ensino-aprendizagem, contudo, deve ser complementado com os outros métodos. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de aula virtual e sessão tutoria e as assíncronas de vídeo-screencast, livro digital, repositório de artigos e fórum-digital.

O objetivo Ap1 de interpretar as oportunidades de mercado e resolver ou propor medidas para minimizar os constrangimentos inerentes será desenvolvido através de uma metodologia de ensino demonstrativa que consiste na forma de transmissão de conhecimentos que utiliza simultaneamente a explicação e a demonstração. O docente ensina a execução de um procedimento, tendo por base a demonstração. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas assíncronas de livro-digital e vídeo-screencast.

Os objetivos Ap2 de conceber um modelo de negócio com uma proposta de valor efetiva com vista a satisfazer necessidades de mercado no contexto digital e Ap3 de conceber e produzir um plano de negócio sintético a partir de uma ideia inovadora e dirigida ao mercado na economia digital serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa que consiste num método de ensino-aprendizagem em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de tutoria e sessões assíncronas de livro-digital, vídeo-screencast e fórum digital.

O objetivo At1 - Ser assertivo na produção de um plano de negócio irá ser desenvolvido através de uma metodologia de ensino interrogativo que consiste na utilização da interrogação e da formulação de questões que conduzem os estudantes a encontrar os conhecimentos pretendidos. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de tutoria e sessões assíncronas de fórum virtual.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objectives C1 to analyze and understand the importance of innovation and entrepreneurship and C2 to understand the different tools and techniques for designing business models and business plans in the digital economy will be developed through an expository teaching methodology consisting of the exhibition oral information, knowledge, and content. It is an indispensable method in the teaching-learning process; however, it must be complemented with the other methods. In this context, synchronous training activities of virtual class and tutoring sessions and asynchronous video-screencast, digital books, article repositories, and digital forums will be used.

The Ap1 objective of interpreting market opportunities and solving or proposing measures to minimize the inherent constraints will be developed through a demonstrative teaching methodology that consists of a form of knowledge transmission that uses both explanation and demonstration. The teacher teaches the execution of a procedure based on the demonstration. In this context, asynchronous training activities of digital-book and video-screencast will be used.

Objectives Ap2 of designing a business model with an effective value proposition in order to satisfy market needs in the digital context and Ap3 of designing and producing a synthetic business plan from an innovative and market-driven idea in the digital economy will be developed through an active teaching methodology that consists of a teaching-learning method in which the student has an active role in the search for knowledge, and the teacher has, fundamentally, a driving role. In this context, synchronous training activities of tutoring and asynchronous sessions of digital-book, video-screencast and digital forum will be used.

The objective At1 - Being assertive in the production of a business plan will be developed through an interrogative teaching methodology that consists of the use of interrogation and the formulation of questions that lead students to find the desired knowledge. In this context, synchronous training activities of tutoring and asynchronous sessions of a virtual forum will be used.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Allen, J. P. (2019). *Digital entrepreneurship*. Routledge. (https://www.amazon.com/dp/B07NPYDKTX/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_CY2RN3N7JXEWH9MJ6A10)

Blank, S. (2020). *The four steps to the epiphany: successful strategies for products that win*. John Wiley & Sons. (https://www.amazon.com/dp/B084RG9Q2B/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_Q4X59QXNJB3YX7W0RTSD)

Byers, T. H. et al (2017). *Technology Ventures: From Idea to Enterprise*, (5th ed.), NY. McGraw-Hill. (https://www.amazon.com/dp/B079H2Z9J2/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_A6Z0GX4JGX9X7192E4H2)

Duening, T. N., Hisrich, R. A., & Lechter, M. A. (2020). *Technology entrepreneurship: Taking innovation to the marketplace*. Academic Press. (https://www.amazon.com/dp/B00MVTQXBS/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_9FHGAAD1030YDCE9EFJ7)

Evans, V. (2015). *The FT Essential Guide to Writing a Business Plan*. Pearson.

Turi, A. N. (2020). *Technologies for Modern Digital Entrepreneurship: Understanding Emerging Tech at the Cutting-Edge of the Web 3.0 Economy*. Apress.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Allen, J. P. (2019). *Digital entrepreneurship*. Routledge. (https://www.amazon.com/dp/B07NPYDKTX/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_CY2RN3N7JXEWH9MJ6A10)

Blank, S. (2020). *The four steps to the epiphany: successful strategies for products that win*. John Wiley & Sons. (https://www.amazon.com/dp/B084RG9Q2B/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_Q4X59QXNJB3YX7W0RTSD)

Byers, T. H. et al (2017). *Technology Ventures: From Idea to Enterprise*, (5th ed.), NY. McGraw-Hill. (https://www.amazon.com/dp/B079H2Z9J2/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_A6Z0GX4JGX9X7192E4H2)

Duening, T. N., Hisrich, R. A., & Lechter, M. A. (2020). *Technology entrepreneurship: Taking innovation to the marketplace*. Academic Press. (https://www.amazon.com/dp/B00MVTQXBS/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_9FHGAAD1030YDCE9EFJ7)

Evans, V. (2015). *The FT Essential Guide to Writing a Business Plan*. Pearson.

Turi, A. N. (2020). *Technologies for Modern Digital Entrepreneurship: Understanding Emerging Tech at the Cutting-Edge of the Web 3.0 Economy*. Apress.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para os seguintes objetivos específicos do CE dedicando as seguintes percentagens de tempo:

- Cerca de 20%: C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design sustentável
- Cerca de 20%: C3 – Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual sustentável
- Cerca de 10%: C2 – Definir Princípios de design gráfico e visual.
- Cerca de 30%: At1 – Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa
- Cerca de 10%: At2 – Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit contributes to the following EC specific objectives by dedicating the following percentages of time:

- Around 20%: C1 - Identify national and international reference works and authors in the area of sustainable design.
- Approximately 20%: C3 - Explain project development methodologies and methods in the area of sustainable visual design
- About 10%: C2 - Define Principles of graphic and visual design.
- About 30%: At1 - Carry out design choices consciously and judiciously
- About 10%: At2 - Develop visual design projects that respond to communication objectives

Mapa III - Experiência do Utilizador

4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):

Experiência do Utilizador

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

User Experience

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Luís Manuel de Frias Machado - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *Hande Ayanoglu Vangolde - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 – Entender a noção de experiência do utilizador, distinguindo e interligando os factores que a compõem identificando noções de Funcionalidade, Estética, Complexidade e Usabilidade e componentes e métodos de aferição ou teste.

C3 – Compreender o conceito de design centrado no utilizador, os seus princípios e as etapas do seu processo desenvolvimento metodológico.

Ap1 – Aplicar métodos para planeamento, execução e avaliação de sessões de teste com utilizadores.

Ap2 – Implementar princípios de design gráfico e visual

Ap3 – Visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais

At1 – Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa

At2 – Desenvolver projeto de investigação na área do design visual e multimédia na sequência de design de prototipagem digital.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 – Understand the notion of user experience, distinguishing and interconnecting the factors that compose it, identifying notions of Functionality, Aesthetics, Complexity and Usability, and components and methods of measurement or testing.

C3 – Understand the concept of user-centered design, its principles, and the stages of its methodological development process.

Ap1 – Apply methods for planning, executing, and evaluating user test sessions.

Ap2 – Implement graphic and visual design principles

Ap3 – View creative and original visual communication solutions exploring digital tools

At1 – Make design choices consciously and judiciously

At2 – Develop research projects in the field of visual and multimedia design following digital prototyping design.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. *Enquadramento histórico do HCI (Human Computer Interaction) e sua evolução contemporânea.*
- 1.1. *Noções de experiência do utilizador e design centrado no humano*
- 1.2. *A história da experiência do utilizador e dos dispositivos de uso.*
2. *Psicologia para o Design e níveis de interação humana.*
3. *Características dos interfaces físicos, gráficos e dos interfaces digitais;*
4. *O paradigma dos Natural User Interfaces (NUI) e a gramática de toque e gesto.*
5. *A experiência como base do design de produtos*
- 5.1. *Boas práticas do design focado no utilizador*
- 5.2. *Contexto multidimensional de uso, fragmentado e multiplataforma.*
6. *Níveis estruturantes de um sistema de informação: relação com a experiência do utilizador.*
7. *Métodos de pesquisa focada no utilizador:*
- 7.1. *Etnográficos;*
- 7.2. *Processos quantitativos de recolha e análise de informação*
- 7.3. *Processos qualitativos de recolha e análise de informação.*
- 7.4. *Protocolos de teste com utilizadores.*
8. *Tratamento de dados da pesquisa.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Historical framework of HCI (Human Computer Interaction) and its contemporary evolution.*
- 1.1. *Notions of user experience and human-centered design*
- 1.2. *The history of user experience and usage devices.*
2. *Psychology for Design and levels of human interaction.*
3. *Characteristics of physical, graphic and digital interfaces;*
4. *The Natural User Interfaces (NUI) paradigm and the grammar of touch and gesture.*
5. *Experience as the basis of product design*
- 5.1. *Good user-focused design practices*
- 5.2. *Multidimensional context of use, fragmented and multiplatform.*
6. *Structuring levels of an information system: relationship with the user experience.*
7. *User-focused research methods:*
- 7.1. *Ethnographic;*
- 7.2. *Quantitative processes for collecting and analyzing information*
- 7.3. *Qualitative processes for collecting and analyzing information.*
- 7.4. *Test protocols with users.*
8. *Treatment of research data*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos programáticos estão organizados de modo a oferecer ao estudante, num primeiro momento, um horizonte teórico alargado de reflexão e discussão em torno dos conceitos de experiência do utilizador e do design centrado no utilizador (Pontos 1 e 2). Estes conceitos são articulados dando claro destaque ao design de interação para interfaces digitais (pontos 3, 4, 5 e 6). Pretende-se que esta abordagem inicial, teórica e metodológica, capacite os alunos para uma 2ª fase de trabalhos de campo e de laboratório, onde a aplicação dos métodos e conceitos apreendidos (investigação UX; ponto 7 e 8) permitirá o desenvolvimento de conteúdos e a consolidação de capacidades individuais em contexto de simulação de etapas projetuais. Deste modo oferecem-se ao estudante os instrumentos para uma maior consciência crítica sobre o design para a experiência do utilizador (UX) completando num 2º momento com as metodologias para a aplicação prática dos conceitos teóricos em ambiente de simulação de projeto (ponto 7)

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The syllabus is organized so as to offer the student, at first, a broad theoretical horizon of reflection and discussion around the concepts of user experience and user-centered design (Points 1 and 2). These concepts are articulated with a clear emphasis on interaction design for digital interfaces (points 3, 4, 5, and 6). It is intended that this initial theoretical and methodological approach enable students for the 2nd phase of field and laboratory work, where the application of the methods and concepts learned (UX research; point 7 and 8) will allow the development of content and the consolidation of individual capabilities in the context of simulating design stages. In this way, the student is offered the tools for greater critical awareness of design for the user experience (UX), completing in a 2nd moment with methodologies for the practical application of theoretical concepts in a design simulation environment (point 7).

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

O acesso e motivação à Unidade curricular desenvolve-se através de sessões de tutoria e fóruns virtuais regulares, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, vídeo-lições e livros digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários objetos assíncronos e de trabalho autónomo. O desenvolvimento de atitudes críticas e auto-reflexivas será cumprido através da elaboração de um trabalho de projeto final. A metodologia central será uma metodologia ativa baseada em projeto.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;*
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.*
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.*

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.*
- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.*
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.*
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.*
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Access and motivation to the curricular unit is developed through tutoring sessions and regular virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes, video lessons and digital books, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and various asynchronous objects and autonomous work. The development of critical and self-reflective attitudes will be accomplished through the elaboration of a final project work. The core methodology will be an active project-based methodology.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The chosen e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;*
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.*
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.*

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.*
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.*
- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.*
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.*
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.*

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

- 1. Exercício teórico-prático de análise heurística*
- 2. Projeto de investigação, análise e problematização conceptual*
- 3. Quizzes*

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma prova de defesa e validação dos resultados do projeto e dos conhecimentos adquiridos pelos estudantes.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Theoretical-practical exercise of heuristic analysis
2. Project research contents, analysis and conceptual problematization
3. Quizzes

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a final exam for the defense and validation of the project results and the knowledge acquired by the students. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the *Ensilis DPO*, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

As metodologias de ensino incidem na exposição, discussão e prática dos conteúdos teóricos/práticos, acompanhados pela análise de casos na área do design para a experiência do utilizador (UX) e na execução de tarefas práticas de análise e investigação para projeto UX, esta abordagem metodológica geral contribui para os os vários objetivos da UC.

Metodologias expositivas iniciais contribuem para que o aluno adquira conhecimentos, e desenvolva sentido crítico associados aos objetivos C1 e C3. Competências de aplicação destes conhecimentos teóricos são desenvolvidas numa segunda etapa num trabalho de projeto individual contribuindo para os objetivos Ap2 e Ap3.

Numa terceira etapa a aplicação prática dos conteúdos abordados, designadamente a recolha e tratamento de informação sobre utilizadores, respeitará as etapas reais de projeto para UX e os métodos de análise e documentação em contexto de simulação do real. Os momentos de discussão e debate pretendem promover o aprofundamento dos conteúdos expositivos, bem como a reflexão sobre a prática laboratorial e no terreno, dos métodos de investigação e documentação explorados contribuindo para o objetivo At2. Pretende-se que a discussão possa clarificar dificuldades, consolidar conteúdos e métodos.

A discussão final de conteúdos e resultados de projeto integrará a avaliação da aplicação de métodos de investigação, análise e avaliação UX. Constitui-se assim como parte essencial da uma avaliação somatória da unidade curricular. Os alunos integrarão neste momento de debate/discussão uma auto-avaliação. O formato final desta auto-avaliação será pedida assincronamente e de forma confidencial por razões pedagógicas.

O trabalho autónomo baseia-se na leitura dos textos de referência propostos na bibliografia e de outras referências de aula, na participação assíncrona nos espaços de fórum e quiz, e no desenvolvimento dos trabalhos de projeto de investigação UX contribuindo para o objetivo At1.

Globalmente a metodologia de ensino segue uma relação estreita e informada pelas melhores práticas metodológicas, utilizadas em contexto de projeto real, para design de interação e experiência do utilizador (UX). Pretende-se assim tornar claras as ligações dos conteúdos teóricos à componente prática e projetual, procurando uma maior eficácia pedagógica na assimilação e demonstração de aprendizagem dos conteúdos.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The teaching methodologies focus on the exposition, discussion, and practice of theoretical/practical content, accompanied by case analysis in design for the user experience (UX) and the execution of practical analysis and research tasks for UX projects. This general methodological approach contributes to the various objectives of the UC.

Initial expository methodologies help the student to acquire knowledge and develop a critical sense associated with objectives C1 and C3. Skills for applying this theoretical knowledge are developed in a second stage in an individual project work contributing to the objectives Ap2 and Ap3.

In a third stage, the practical application of the contents covered, namely the collection and processing of information about users, will respect the real stages of a UX project and the methods of analysis and documentation in the context of real-world simulation. The moments of discussion and debate intend to deepen the expositive contents and reflect on the laboratory practice and in the field of the explored research methods and documentation, contributing to the At2 objective. It is intended that the discussion can clarify difficulties, consolidate contents and methods.

The final discussion of project contents and results will integrate the evaluation of the application of research methods, analysis, and UX evaluation. It is thus an essential part of a summative assessment of the curricular unit. At this time of debate/discussion, students will include a self-assessment. The final format of this self-assessment will request asynchronously and confidentially for pedagogical reasons. The autonomous work is based on the reading of reference texts proposed in the bibliography and other class references, on asynchronous participation in forum and quiz spaces, and on developing UX research project works contributing to the At1 objective.

Overall, the teaching methodology follows a close relationship and is informed by the best methodological practices used in a real project context for interaction design and user experience (UX). The aim is thus to make clear the connections of theoretical content to the practical and design component, seeking greater pedagogical effectiveness in assimilating and demonstrating the learning of the content.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience*. Indianapolis: New Riders. Top of Form (https://www.amazon.com/dp/B004JLMDOC/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_ACMYNNGRQ7RC6ZQEZH7)

Greenberg, S. (2012). *Sketching user experiences: The workbook*. Amsterdam: Morgan Kaufmann. (https://www.amazon.com/dp/B006FG1HIW/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_WJ7SPN1QG8DBZD04VH4Y)

Kaufmann. Barnum, C. M. (2020). *Usability Testing Essentials*. Elsevier Science.

Krug, S. (2013). *Don't make me think, revisited*. Pearson Education.

Moggridge, B., & Atkinson, B. (2007). *Designing interactions* (Vol. 17). Cambridge, MA: MIT press. Top of Form

Norman, D. A. (2016). *Living with complexity*. MIT press.

Tullis, T., & Albert, W. (2013). *Measuring the User Experience*. Morgan Kaufmann

Wigdor, D., & Wixon, D. (2014). *Brave NUI World: Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture*. Saint Louis: Elsevier Science.

Young, I. (2008). *Mental models: aligning design strategy with human behavior*. Rosenfeld Media.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience*. Indianapolis: New Riders. Top of Form (https://www.amazon.com/dp/B004JLMDOC/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_ACMYNNGRQ7RC6ZQEZH7)

Greenberg, S. (2012). *Sketching user experiences: The workbook*. Amsterdam: Morgan Kaufmann. (https://www.amazon.com/dp/B006FG1HIW/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_WJ7SPN1QG8DBZD04VH4Y)

Kaufmann. Barnum, C. M. (2020). *Usability Testing Essentials*. Elsevier Science.

Krug, S. (2013). *Don't make me think, revisited*. Pearson Education.

Moggridge, B., & Atkinson, B. (2007). *Designing interactions* (Vol. 17). Cambridge, MA: MIT press. Top of Form

Norman, D. A. (2016). *Living with complexity*. MIT press.

Tullis, T., & Albert, W. (2013). *Measuring the User Experience*. Morgan Kaufmann

Wigdor, D., & Wixon, D. (2014). *Brave NUI World: Designing Natural User Interfaces for Touch and Gesture*. Saint Louis: Elsevier Science.

Young, I. (2008). *Mental models: aligning design strategy with human behavior*. Rosenfeld Media.

4.2.17. Observações (PT):

A unidade curricular tem os seguintes objetivos específicos dentro do Ciclo de Estudos:

- Cerca de 40% do tempo de trabalho (~60h) será dedicado ao conhecimento e aplicação de metodologias de design centrado no utilizador e métodos de aferição ou teste (C3 e At1).
- Cerca de 40% do tempo de trabalho será dedicado a visualizar soluções de comunicação criativas e originais explorando ferramentas digitais e princípios de design gráfico e visual (Ap2 e Ap3);
- Cerca de 20% do tempo de trabalho será dedicado a desenvolver projetos de design gráfico que respondam a objetivos de comunicação (At2);

Esta UC de caráter aplicativo, dará continuidade em particular à UC de Metodologias de Investigação aprofundando uma cultura de análise e estudo das características da experiência humana e interação com interfaces analógicas ou digitais. O estudante desenvolve assim competência de investigação de base para ter um papel crítico e fundamentado em processos de design de produtos ou serviços.

4.2.17. Observações (EN):

The course has the following specific objectives within the Study Cycle:

- *About 40% of working time (~60h) will be dedicated to knowledge and application of user-centered design methodologies and measurement or testing methods (C3 and At1).*
 - *About 40% of working time will be dedicated to visualizing creative and original communication solutions exploring digital tools and graphic and visual design principles (Ap2 and Ap3);*
 - *About 20% of the working time will be dedicated to developing graphic design projects that respond to communication objectives (At2);*
- This UC of application character, will continue in particular the UC of Research Methodologies, deepening a culture of analysis and study of the characteristics of human experience and interaction with analog or digital interfaces. The student thus develops basic research competence to play a critical and grounded role in product or service design processes.*

Mapa III - Fotografia Digital**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Fotografia Digital

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Digital Photography

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - T-6.0; TP-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

- *Octávio Alcântara - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

- *Fernando Emanuel de Pina Mendes - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

- C2 – Ser capaz de definir princípios de design gráfico e visual*
- C3 – Diferenciar dispositivos de captura de imagem e suas principais funcionalidades*
- Ap1 – Modelar visualmente produtos, ambientes e personagens em contexto narrativo usando a câmara fotográfica*
- Ap2 – Implementar princípios de design gráfico e visual*
- Ap3 – Reconhecer técnicas fotográficas mais comuns e explorar autonomamente a sua utilização*
- At1 – Desenvolver soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais*
- At3 – Desenvolver de forma autónoma um portfólio de fotografia digital*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

- C2 – Be able to define graphic and visual design principles*
- C3 – Differentiate image capture devices and their main features*
- Ap1 – Visually model products, environments, and characters in a narrative context using the camera*
- Ap2 – Implement graphic and visual design principles*
- Ap3 – Recognize popular photographic techniques and autonomously explore their use*
- At1 – Develop creative and original visual communication solutions exploring digital tools*
- At3 – Develop a digital photography portfolio*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Máquina fotográfica digital
 - 1.1. História da máquina digital
 - 1.2. Autores e obras de relevo histórico
 - 1.3. Tipos de máquina fotográfica
 - 1.4. Dispositivos móveis
2. Sensores digitais
 - 2.1. Tipos, tamanhos, resoluções e sensibilidade
 - 2.2. Resolução de imagem e densidade espacial
3. Objetivas
 - 3.1. Tipos e funções
 - 3.2. Estrutura da lente
 - 3.3. Grande angular, normal, tele, lentes de efeitos especiais
 - 3.4. Distância de foco
 - 3.5. Distância Focal, ângulo de visão e distorção
 - 3.6. Filtros
 - 3.7. Estabilização de imagem
4. Funcionalidades e automação
 - 4.1. Abertura do diafragma
 - 4.2. Velocidade do obturador/tempo de exposição
5. Técnicas fotográficas
 - 5.1. Panning, congelamento, arraste e zoom
 - 5.2. Profundidade de Campo
 - 5.3. Distância focal
 - 5.4. Luz natural e luz artificial
 - 5.5. Fotografia 360º
 - 5.6. Flash de preenchimento, flash de congelamento
6. Enquadramento e composição
 - 6.1. Planos de imagem e mise-en-scène
 - 6.2. Registo e reconhecimento
7. Storytelling e publicação

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Digital camera:*
 - 1.1 *History of the digital camera*
 - 1.2 *Authors and works of historical importance*
 - 1.3 *Camera types*
 - 1.4 *Mobile devices*
2. *Digital sensors:*
 - 2.1 *Types, sizes, resolutions and sensitivity*
 - 2.2 *Image resolution and spatial density*
3. *Objectives:*
 - 3.1 *Types and Functions*
 - 3.2 *Lens structure*
 - 3.3 *Wide angle, normal, tele, special effects lenses*
 - 3.4 *Focus distance*
 - 3.5 *Focal Distance, Angle of View and Distortion*
 - 3.6 *Filters*
 - 3.7 *Image stabilization*
4. *Features and automation:*
 - 4.1 *Diaphragm opening*
 - 4.2 *Shutter speed/exposure time*
5. *Photographic techniques:*
 - 5.1 *Panning,freezing,dragging and zooming*
 - 5.2 *Field depth*
 - 5.3 *Focal distance*
 - 5.4 *Natural light and artificial light*
 - 5.5 *360° photography*
 - 5.6 *Fill flash,freeze flash*
6. *Framing and composition:*
 - 6.1 *Image shots and mise-en-scene*
 - 6.2 *Registration and recognition*
7. *Storytelling and publishing:*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C2 será trabalhado nos pontos 5 e 7 dos conteúdo programáticos relativos a técnicas fotográficas e enquadramento e composição.

O objetivo C3 será trabalhado nos pontos 1, 2, 3, 4 e 6 onde se apresentam os conteúdos sobre máquinas fotográficas digitais e principais componentes, como sensores, objetivas e o flash assim como se exploram na utilização prática para os diversos contextos e objetivos.

Os objetivos Ap1 e Ap2 estarão relacionados com os conteúdos abordados nos pontos 3, 4, 5, 6 e 7.

O objetivo Ap3 e At3 está diretamente relacionado com o ponto 1.1 sobre história da máquina digital e 1.2 autores e obras de relevo histórico.

O objetivo At1 relaciona-se com todos os conteúdos da UC.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C2 will be worked on in points 5 and 7 of the syllabus (photographic techniques, framing, and composition).

Objective C3 will be worked on in points 1, 2, 3, 4, and 6, where the contents of digital cameras and main components such as sensors, lenses, and flash are presented, as well as being explored in practical use for different contexts and objectives.

he objectives Ap1 and Ap2 will be related to the contents covered in points 3, 4, 5, 6, and 7.

The Ap3 and At3 objective is directly related to point 1.1 on the history of the digital machine and 1.2 authors and works of historical importance.

The At1 objective is related to all the contents of the UC.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Para promover a progressão do estudante da etapa I à etapa IV do modelo de e-moderating (Salmon, 2013), vai sendo promovida cada vez maior interatividade entre os participantes, através da disponibilização de fóruns e debates, numa fase inicial com maior participação do e-moderador. A etapa V será cumprida através da criação de um e-portfolio e discussão em pequenos grupos. A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual.

Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;

- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.

- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando ferramentas apropriadas.

- Fóruns, permitem dar continuidade a metodologias ativas e interrogativas fomentando a participação a reflexão e comunicação entre estudantes.

- Podcast, que consiste num conteúdo em formato áudio que permite aumentar a motivação dos estudantes, através da transmissão de conhecimento, de uma forma criativa.

- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Progressively demanding forums and debates will promote interactivity between participants and a sharing environment that will support students' progression from stage I to stage IV of the e-moderating adopted model (Salmon, 2013). Step V will be accomplished through the development and discussion of an e-portfolio. The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;

- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.

- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The e-activities of asynchronous formative nature are:

- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.

- Forums, allow continuing active and interrogative methodologies, encouraging participation, reflection, and communication among students.

- Podcast, an edited audio recording format that allows students to increase their motivation, creatively transmitting knowledge.

- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino. O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade. A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores. Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de trabalho I
2. Apresentação de trabalho II
3. Quizzes/Case studies

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final.

Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma apresentação de e-portfolio. Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua. Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC. Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions. Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Work presentation I
2. Work presentation II
3. Quizzes/Case studies

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of e-portfolio. The student must have a minimum score of 8 points. Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment. Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a test/work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course. In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C2 será desenvolvido através de uma metodologia de ensino expositiva que consiste na exposição oral de informações, saber ou conteúdos em aulas síncronas. Esta metodologia será complementada com metodologias ativas acompanhadas em sessões de tutoria onde se reforçam os conhecimentos adquiridos e se procura a verbalização por parte do aluno dos princípios aplicados ou a aplicar.

O objetivo C3 será igualmente desenvolvido através de uma metodologia de ensino expositiva em aula virtual, em vídeo-lições e vídeo-screencasts. Esta metodologia será complementada com metodologias ativas de acompanhamento tutorial onde se reforçam os conhecimentos adquiridos e aplicados.

Os objetivos Ap1, Ap2 e Ap3 serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa que consiste num método de ensino-aprendizagem em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de sessões de tutoria e de atividades assíncronas de vídeo-screencast, case study e fórum virtual.

O objetivo At1 pela sua complexidade associada ao processo criativo será desenvolvido ao longo dos dois trabalhos a realizar ao longo do semestre onde será dado tempo para a exploração criativa de ideias e a exploração autónoma de aspetos particulares das ferramentas digitais usadas.

O objetivo At2 será desenvolvido seguindo uma metodologia interrogativa em que o estudante assume uma postura crítica sobre o trabalho desenvolvido e discute com o docente e com colegas, em aula e em fórum virtual o conteúdo a selecionar para o seu portfólio que será defendido no final do semestre.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C2 will be developed through an expository teaching methodology with an oral presentation in synchronous classes. This will be complemented with tutoring sessions where the acquired knowledge is reinforced and the student's verbalization of learned content. Objective C3 will also be developed through an expository teaching methodology in virtual classes, in video lessons, and in video screencasts. This methodology will be complemented with active methodologies of tutorial follow-up, which reinforce the acquired and applied knowledge.

The objectives Ap1, Ap2, and Ap3 will be developed through an active teaching methodology that consists of a teaching-learning method in which the student has an active role in the search for knowledge, and the teacher has, fundamentally, a role of facilitator. In this context, synchronous formative activities of tutoring sessions and asynchronous activities of video-screencast, case studies, and virtual forums will be used.

The At1 objective, due to its complexity associated with the creative process, will be developed over the two works to be carried out throughout the semester, where time will be given for the creative exploration of ideas and the autonomous exploration of particular aspects of the digital tools used.

The At2 objective will be developed following an interrogative methodology in which the student takes a critical stance on the work developed and discusses with the teacher and colleagues, in class and in a virtual forum, the content to be selected for their portfolio, which will be defended at the end of the semester.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Ang, T. (2018). *Digital Photography: An Introduction, 5th Edition*. DK, Dorling Kindersley

Billisi, E., & Langford, M. (2011). *Langford's Advanced Photography, 8th Edition: The guide for aspiring photographers (8th edition)*. Focal Press. (https://www.amazon.com/dp/B0BCMhQZVB/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_8639W94SYJ581MAZ91E1)

Bradford, J. (2018). *Smart Phone Smart Photography: Simple techniques for taking incredible pictures with iPhone and Android (Illustrated edition)*. CICO Books. (https://www.amazon.com/dp/1782495622/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_VC3DW4KMM1Q2KZR6X9PR)

Freeman, M. (2007). *The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos*. Focal Press (https://www.amazon.com/dp/0240809343/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_92QNJQWND2M65B1XXRQR)

Machado, A. (2019). *A ilusa?o especular: uma teoria da fotografia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Salkeld, R. (2014). *Como ler uma fotografia*. Editorial Gustavo Gili

Webb, J. (2014). *O design da fotografia*. Editorial Gustavo Gili

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Ang, T. (2018). *Digital Photography: An Introduction, 5th Edition*. DK, Dorling Kindersley

Billisi, E., & Langford, M. (2011). *Langford's Advanced Photography, 8th Edition: The guide for aspiring photographers (8th edition)*. Focal Press. (https://www.amazon.com/dp/B0BCMhQZVB/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_8639W94SYJ581MAZ91E1)

Bradford, J. (2018). *Smart Phone Smart Photography: Simple techniques for taking incredible pictures with iPhone and Android (Illustrated edition)*. CICO Books. (https://www.amazon.com/dp/1782495622/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_VC3DW4KMM1Q2KZR6X9PR)

Freeman, M. (2007). *The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos*. Focal Press (https://www.amazon.com/dp/0240809343/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_92QNJQWND2M65B1XXRQR)

Machado, A. (2019). *A ilusão especular: uma teoria da fotografia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili

Salkeld, R. (2014). *Como ler uma fotografia*. Editorial Gustavo Gili

Webb, J. (2014). *O design da fotografia*. Editorial Gustavo Gili

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular tem como objetivo contribuir para cumprir os objetivos específicos C3, Ap1 e Ap2. Concretamente, cerca de 50% do tempo de trabalho da UC (~70h) será dedicada à fotografia e modelação visual de produtos, ambientes e personagens em contexto narrativo usando tecnologias digitais, 20% do tempo de trabalho da UC será dedicado a ajudar o estudante entender princípios de design gráfico e visual, e a aplicar esses conhecimentos. O docente deverá dedicar cerca de 30% da UC na promoção de capacidade do aluno de desenvolver soluções de comunicação visual criativas e originais explorando a câmara fotográfica num contexto de projeto.

Esta UC é do tipo aplicativo e sendo uma UC de primeiro semestre tem um papel estruturante no desenvolvimento de capacidades de observação e seleção que serão requisitados ao longo de todo o ciclo de estudos.

Esta UC será complementada no segundo ano com a exploração de ferramentas de edição na UC de Edição de Imagem Digital.

4.2.17. Observações (EN):

This course unit (CU) aims to fulfill the specific objectives C3, Ap1, and Ap2. Specifically, about 50% of the curricular unit working time (~70h) will be dedicated to photography and visual modeling of products, environments, and characters in a narrative context using digital technologies, 20% of the working time will be dedicated to helping the student understand graphic and visual design principles, and apply that knowledge. The teacher should devote about 30% of the unit to promote the student's ability to develop creative and original visual communication solutions exploring the camera in a project context. This CU is of the application type, and being in the first semester, it has a structuring role in the development of observation and selection skills that will be required throughout the entire Study Cycle. This curricular unit will be complemented in the second year with the exploration of editing tools in the Digital Image Editing unit.

Mapa III - Fundamentos da Programação

4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):

Fundamentos da Programação

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Programming Fundamentals

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

CI

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

CI

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-14.0; TP-14.0

Síncrona a distância (SD) - T-0.0; TP-6.0; PL-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Edirlei Everson Soares de Lima - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1. Conhecer e relacionar os conceitos e as tecnologias associadas, que permitam aos estudantes o desenvolvimento de atividades de normalização de dados e problem-solving, com fundamento teórico e abordagem concetual adequada, no âmbito do pensamento crítico e análise de dados aplicados à investigação.

AP1. Reconhecer os sistemas e as tecnologias mais adequados a cada situação, bem como as práticas relevantes e eficientes que permitam implementar uma determinada solução de modo a atingir um objetivo específico de investigação, com recurso a técnicas de programação lógica.

AP2. Criar o pseudocódigo que permita resolver problemas computacional, recorrendo a algoritmos e fluxogramas.

AT1. Participar, com espírito crítico e empreendedor, como um agente de inovação e desenvolvimento na aplicação do conhecimento adquirido, através de soluções inovadoras, com aplicação no domínio da investigação.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1. Knowing and relating the concepts and associated technologies allows students to develop data normalization and problem-solving activities, with a theoretical foundation and an adequate conceptual approach, in the context of critical thinking and data analysis applied to research.

AP1. Recognize the most appropriate systems and technologies for each situation and the relevant and efficient practices that allow implementing a given solution to achieve a specific research objective using logic programming techniques.

AP2. Create the pseudocode that solves computational problems using algorithms and flowcharts.

AT1. Participate, with a critical and entrepreneurial spirit, as an agent of innovation and development in applying acquired knowledge, through innovative solutions, with application in the field of research.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Introdução à programação aplicada à investigação
2. Conceitos fundamentais: Entrada, processamento, saída, dados e informação
3. Estruturas de decisão
4. Lógica booleana
5. Módulos, Funções, e Matrizes
6. Classificação e pesquisa em matrizes
7. Bases de dados
8. Normalização de dados
9. Processamento de texto
10. Análise léxica, sintáctica (parsing) e semântica

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Introduction to programming applied to research
2. Fundamental concepts: Input, processing, output, data, and information
3. Decision structures
4. Boolean logic
5. Modules, Functions, and Arrays
6. Sorting and searching in arrays
7. Databases
8. Data normalization
9. Word processing
10. Lexical, syntactic (parsing) and semantic analysis

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo de Aprendizagem C1 será trabalhado nos capítulos: 1. Introdução à programação aplicada à investigação; 2. Conceitos fundamentais: Input, processamento, output, dados e informação; 3. Estruturas de decisão e 4. Lógica booleana.

Os objetivos de Aprendizagem AP1 e AP2 serão simultaneamente trabalhado nos capítulos: 5. Módulos, Funções e Arrays; 6. Ordenação e pesquisa em arrays; 7. Bases de dados; 8. Normalização de dados; 9. Processamento de texto e 10. Análise léxica, sintática e semântica.

O objetivo de aprendizagem AT1 será trabalhado de forma transversal e contínua ao longo de todos os capítulos da presente UC.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Learning objective C1 will be worked on in chapters: 1. Introduction to programming applied to research; 2. Fundamental concepts: Input, processing, output, data, and information; 3. Decision structures, and 4. Boolean logic.

Learning objectives AP1 and AP2 will be simultaneously worked on in chapters: 5. Modules, Functions, and Arrays; 6. Sorting and searching in arrays; 7. Databases; 8. Data normalization; 9. Text processing and 10. Lexical, syntactic, and semantic analysis.

Learning objective AT1 will be worked transversally and continuously throughout all chapters of this CU.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates; a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, fóruns e leituras digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e materiais para trabalho autónomo será promovido como quizzes, case studies e video-lições. No final desta UC será avaliada a capacidade de o estudante aplicar o conhecimento adquirido, através de uma prova final escrita.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;*
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.*
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.*

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo e interativo.*
- Video-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.*
- Video-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.*
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.*
- Quizzes, questionários em forma de jogo, motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums; socialization will be promoted through icebreakers and small debates; the exchange of information will be promoted through virtual classes, digital books and forums; the knowledge construction will be carried out through brainstorming in virtual classes and autonomous learning objects like quizzes, case studies and video-lessons. A final test will assess students' capacity to apply their knowledge.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;*
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.*
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.*

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format in a graphically appealing and interactive way.*
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.*
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.*
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.*
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.*

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação sobre tópico programático
2. Quizzes
3. Case studies

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um teste.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um teste/trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas, o instrumento de teste envolverá a utilização do Respondus LockDown Browser, em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, já o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Presentation on of the course topic
2. Quizzes
3. Case studies

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of an oral presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a test assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1, que consiste em conhecer e relacionar os conceitos e as tecnologias associadas que permitam aos estudantes o desenvolvimento de atividades de normalização de dados e problem-solving, no âmbito do pensamento crítico e análise de dados aplicados à investigação, será cumprido através de uma metodologia de ensino expositiva e consiste na exposição oral de informações, saberes e/ou conteúdos. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de aula virtual, sessões de tutorias, sessões assíncronas de vídeo-lição e vídeo-screencasts.

O objetivo AP1, que se baseia no desenho de soluções para investigação através de técnicas de programação, será realizado através de uma metodologia de ensino ativa, que consiste na aplicação prática-laboratorial de procedimentos associados à lógica booleana, módulos, funções e arrays. O objetivo AP2 será também desenvolvido através de uma metodologia de ensino ativa, que consiste na demonstração e implementação do pseudocódigo para a resolução de problemas computacionais e de investigação científica. Nas metodologias selecionadas para o cumprimento destes dois objetivos, o docente promove a execução de procedimentos técnicos, tendo por base a demonstração. Para tal, serão utilizadas as atividades formativas assíncronas de vídeo-screencast, vídeo-lições, simulações, e fórum virtual.

O objetivo AT1, requer que o estudante seja participativo e crítico na sua abordagem aos problemas de investigação que lhe serão apresentados e, posteriormente, que seja criativo e autónomo na aplicação das respetivas soluções. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de tutoria e sessões assíncronas de fórum virtual.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1, which consists of knowing and relating the concepts and associated technologies that allow students to develop data normalization and problem-solving activities in the context of critical thinking and data analysis applied to research, will be achieved through of an expository teaching methodology and consists of the oral presentation of information, knowledge and/or content. In this context, synchronous training activities of virtual classes, tutorial sessions, asynchronous video-lesson sessions, and video screencasts will be used. Objective AP1, which is based on the design of research solutions through programming techniques, will be carried out through an active teaching methodology, which consists of the practical-laboratory application of procedures associated with Boolean logic, modules, functions, and arrays. Objective AP2 will also be developed through an active teaching methodology, which consists of the demonstration and implementation of pseudocode for solving computational problems and scientific investigation. In the selected methodologies to fulfill these two objectives, the teacher promotes technical procedures based on its demonstration. For this purpose, asynchronous training activities of video-screencast, video lessons, simulations, and virtual forums will be used.

AT1 objective requires the student to be participatory and critical in their approach to the research problems presented to them and, subsequently, to be creative and autonomous in applying the respective solutions. In this context, synchronous training activities of tutoring and asynchronous sessions of a virtual forum will be used.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Clark, N. (2018). *Computer Programming for Beginners: Fundamentals of Programming Terms and Concepts*, SC, CreateSpace Independent Publishing Platform)

Christian, B. & Griffiths, T. (2017). *Algorithms to Live By: The Computer Science of Human Decisions*, Picador

Filho, W. & Pictet, R. (2017). *Computer Science Distilled: Learn the Art of Solving Computational Problems*, Code Energy LLC

Gutman, A. & Goldmeier, J. (2021). *Becoming a Data Head: How to Think, Speak and Understand Data Science, Statistics and Machine Learning*, Wiley

Rushkoff, D., & Purvis, L. (2011). *Program or be programmed: ten commands for a digital age*. Soft Skull Press.

Spraul, V. (2012). *Think Like a Programmer: An Introduction to Creative Problem Solving*, No Starch Press

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Clark, N. (2018). *Computer Programming for Beginners: Fundamentals of Programming Terms and Concepts*, SC, CreateSpace Independent Publishing Platform)

Christian, B. & Griffiths, T. (2017). *Algorithms to Live By: The Computer Science of Human Decisions*, Picador

Filho, W. & Pictet, R. (2017). *Computer Science Distilled: Learn the Art of Solving Computational Problems*, Code Energy LLC

Gutman, A. & Goldmeier, J. (2021). *Becoming a Data Head: How to Think, Speak and Understand Data Science, Statistics and Machine Learning*, Wiley

Rushkoff, D., & Purvis, L. (2011). *Program or be programmed: ten commands for a digital age*. Soft Skull Press.

Spraul, V. (2012). *Think Like a Programmer: An Introduction to Creative Problem Solving*, No Starch Press

4.2.17. Observações (PT):

São identificadas a percentagem de tempo de trabalho na unidade curricular alocados aos objetivos específicos dentro do Ciclo de Estudos:

- 20% dedicado à identificação de obras e autores de referência na área do design gráfico e visual;
- 20% dedicado a implementar princípios de design gráfico e visual;
- 40% dedicado a opções de design de forma consciente e com critérios, no âmbito de projetos de design gráfico que respondam a objetivos de comunicação;
- 20% dedicado a soluções de comunicação explorando ferramentas digitais;

Esta UC de caráter aplicado, é a terceira UC orientada para projeto havendo a intenção de se aprofundar conhecimentos relativos a metodologia projetual especialmente orientada para publicação digital. Introduce-se os discentes num conjunto de conhecimentos e promove-se a experiência prática da Edição Gráfica com especial atenção à publicação online, base para os futuros projetos nas UC de projeto no Ciclo de Estudos.

4.2.17. Observações (EN):

This Curricular Unit of Graphic Publishing Project, with 6 ECTS, has the following percentages of working time for the following goals of the Course:

- 20% dedicated to implementing principles of graphic and visual design;
- 20% dedicated to implementing design principles of graphic and visual design;
- 40% dedicated to developing visual design projects that respond to communication goals, and making design options with criteria;
- 20% dedicated to visualizing creative and original visual communication solutions exploring digital tools;

This curricular unit has in its genesis an application character, introducing the students to the project methodology to make Graphic Publishing Project, using the theoretical concepts acquired in the other curricular units. In this course unit, the theory will be applied and worked on, expressing visualizations that initiate the students in an adequately grounded praxis.

Mapa III - Fundamentos de Design Visual**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Fundamentos de Design Visual

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Visual Design Basics

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - T-6.0; TP-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

- Carlos Alberto Miranda Duarte - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

- Flávio Henrique de Almeida Hobo - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C2 – Definir princípios fundamentais de design gráfico e visual.

C4 – Identificar as principais teorias associadas à perceção visual.

C5 – Descrever elementos visuais mais relevantes e forma como se relacionam para efeitos comunicacionais em segmentos e produtos de comunicação.

Ap2 – Implementar princípios de design gráfico e visual.

Ap4 – Reconhecer condições de visibilidade e leitura de imagens ou texto.

At2 – Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação.

At3 – Reconhecer situações de visualização condicionadas pelas limitações sensoriais e de perceção do sistema visual humano.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C2 - Define fundamental principles of graphic and visual design.

C4 - Identify the main theories associated with visual perception.

C5 - Describe the most relevant visual elements and how they relate to each other for communicational effects in communication segments and products.

Ap2 - Implement principles of graphic and visual design.

Ap4 - Recognize conditions of visibility and reading of images or text.

At2 - Develop visual design projects that respond to communication objectives.

At3 - Recognize conditions that affect sensorial limitations of the human visual system and related perception results.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Sistema visual humano:

1.1. Características anatómicas

1.2. Características psicomotoras e funcionamento.

2. Fundamentos sobre cor:

2.1. A física, a luz, a visão e a perceção da cor

2.2. Contrastes cromáticos e interação das cores

2.3. Psicologia e Simbologia da cor.

3. Diferença entre sensação e perceção:

3.1. Modalidades sensoriais

3.2. Fenómenos de contaminação sensorial

3.3. Interação sensorial entre a visão e os outros sentidos

3.4. Movimento e atenção visual.

3.5. Textura, forma e pressão

3.6. Temperatura.

4. Estrutura da página:

4.1. Grelhas e composição

4.2. Equilíbrio e ritmo

4.3. Contrastes forma/fundo.

5. Fundamentos de tipografia e composição tipográfica:

5.1. Características dos caracteres tipográficos

5.2. Anatomia da letra

5.3. Alinhamentos, espaçamentos e formatação de texto

5.4. Legibilidade e visibilidade.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Human visual system:*
 - 1.1. *Anatomical characteristics*
 - 1.2. *Psychomotor characteristics and functioning.*
2. *Fundamentals of color:*
 - 2.1. *Physics, light, vision, and color perception*
 - 2.2. *Chromatic contrasts and color interaction*
 - 2.3. *Psychology and symbology of color.*
3. *Difference between sensation and perception:*
 - 3.1. *Sensory modalities*
 - 3.2. *Phenomena of sensory contamination*
 - 3.3. *Sensory interaction between vision and other senses*
 - 3.4. *Movement and visual attention*
 - 3.5. *Texture, shape, and pressure*
 - 3.6. *Temperature.*
4. *Page structure:*
 - 4.1. *Grids and composition*
 - 4.2. *Balance and rhythm*
 - 4.3. *Contrasts form / background.*
5. *Fundamentals of typography and typesetting:*
 - 5.1. *Characteristics of typographic characters*
 - 5.2. *Anatomy of the letter*
 - 5.3. *Alignment, spacing, and text formatting*
 - 5.4. *Legibility and visibility..*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

- O objetivo C2 desenvolve-se ao longo dos tópicos 2 ao 5 praticamente todos os tópicos e sub-tópicos se relacionam com o objetivo principal da UC.*
- O objetivo C4 desenvolve-se em particular nos tópicos 2 e 3 sobre fundamentos sobre cor e sensação e percepção.*
- O objetivo C5 promove-se a partir do estudo dos tópicos 4 e 5 sobre estruturação de página e fundamentos de tipografia e composição tipográfica.*
- O objetivo Ap2 é atingido no aprofundamento de qualquer dos conteúdos programáticos do 2 ao 5.*
- O objetivo Ap4 é atingido no confronto de estudos de caso associados ao ponto 5.4.*
- O objetivo At2 desenvolve-se a partir da exploração acompanhada de um ou mais sub-tópicos por parte dos estudantes sendo o objetivo de comunicação partilhar com a turma conhecimentos adquiridos.*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

- Objective C2 is developed throughout topics 2 to 5. Practically all topics and sub-topics are related to the main objective of the CU.*
- Goal C4 is developed in particular in topics 2 and 3 on the fundamentals of color and sensation, and perception.*
- Objective C5 is promoted within topics 4 and 5 on page structure and fundamentals of typography and typographic composition.*
- The Ap2 objective is reached by deepening any of the programmatic contents from 2 to 5 fundamentals of color and fundamentals of typography and typesetting.*
- The Ap4 objective is reached in the confrontation of case studies associated with topic 5.4 about legibility and visibility.*
- The At2 objective is developed from the accompanied exploration of one or more subtopics by the students. The communication objective is to share with the class acquired knowledge.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

O estudante será avaliado na sua capacidade de aplicação do conhecimento, através de uma prova final escrita. A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de *flipped learning*, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Video-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.
- Case studies, os estudantes exploram uma situação real ou hipotética de forma analítica e exaustiva, relacionando factos com conceitos fundamentais da unidade curricular.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Being a first-semester course, it gradually supports student engagement in the EaD pedagogical model. In the first stage, tutorial sessions will help students become familiar with the LMS. In the second stage, virtual forums will support students' interaction among themselves. In the third stage, students will have opportunities to learn how to find knowledge through video lectures, reading materials and virtual classes. Students will develop more autonomous work making oral presentations in the fourth stage. In the fifth and last stage, students will be assessed on their ability to apply knowledge through a final written test. The teaching and learning methodology valued in this UC is that of *flipped learning*, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.
- Case studies, in which students explore a real or hypothetical situation in an analytical and exhaustive way, relating facts with fundamental concepts of the curricular unit.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino. O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade. A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores. Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação oral
2. Quizzes
3. Case Studies

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um teste. Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua. Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um teste/trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC. Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas, o instrumento de teste envolverá a utilização do Respondus LockDown Browser, em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, já o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions. Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Oral presentations
2. Quizzes
3. Case studie

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a test. The student must have a minimum score of 8 points. Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment. Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a test/work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course. In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

As metodologias assumidas confluem em grande medida para dar suporte ao aluno para que alcance os objetivos C2 e C4 de saber princípios fundamentais de design gráfico e visual e principais teorias associadas à perceção visual. Assume-se uma metodologia expositivas para a introdução e contextualização dos conteúdos definidos no programa, procurando-se nas aulas virtuais suscitar o interesse pela leitura de obras científicas e visualização de vídeo-lições. Também nas aulas virtuais os estudantes serão convidados a colocar questões e discutir os temas dos conteúdos. Os fóruns-digitais contribuem também para esta metodologia interrogativa servindo de base ao desenvolvimento de casos de estudo e ao desenvolvimento de sínteses de tópicos programáticos. Quizzes regulares procuram reforçar a importância de um estudo continuado, contribuindo para reforçar e validar conhecimentos e permitir uma autoavaliação de conhecimentos. O desenvolvimento de um projeto de investigação ao longo de todo o semestre com uma apresentação oral no final pretende dar ao aluno um papel mais ativo na sua aprendizagem e contribuindo para reforçar e aprofundar conhecimentos relativos aos objetivos C2, C4 e C5 ao mesmo tempo promovendo-se os objetivos Ap2, Ap4 e At3. O objetivo At3 é reforçado ao longo do semestre nas sessões tutoriais com o acompanhamento do professor e em três momentos de avaliação.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The assumed methodologies converge mainly to support the student to achieve objectives C2 and C4 regarding the fundamental principles of graphic and visual design and the main theories associated with visual perception. The introduction and contextualization of the contents defined in the program will be made using an expository methodology allowing the student access to a wide variety of terminologies and principles. In the virtual classes, students will be granted a broad understanding of how to deepen their knowledge through scientific works and video lessons provided with the course. Also, in virtual classes, students will be invited to ask questions and discuss the content topics. The digital forums will also contribute to this questioning methodology, serving as a basis for developing case studies and summaries of program topics. Regular quizzes seek to reinforce the importance of the continued study, helping to strengthen and validate knowledge and allow a self-assessment of knowledge. The development of a research project throughout the semester with an oral presentation at the end aims to give the student a more active role in his learning and contributing to reinforce and deepen knowledge related to objectives C2, C4, and C5 while promoting the objectives Ap2, Ap4, and At3. Objective At3 is reinforced throughout the semester in tutorial sessions with the support of the teacher and in three moments of assessment.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Atchison, D. A. & Smith, G. (2000). *Optics of the human eye*. EUA: Elsevier Health Sciences.
 Bleicher, S. (2012). *Contemporary Color: Theory & Use*. Second Edition. Delmar, Cengage Learning
 Johnson, J. (2020). *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines (3rd ed.)*. Morgan Kaufmann.
 Kress, G. & Leeuwen, T. (2020). *Reading Images: The Grammar of Visual Design 3rd Ed*. Routledge
 Lupton, E. (2010). *Thinking with Type, A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. New York: Princeton Architectural Press.
 Park, C. & Alderman, J. (2018). *Designing Across Senses: A multimodal approach to product design*. Sebastopol: O'Reilly
 Reed, S. (2021). *Thinking Visually. Second Edition*. Psychology Press
 Ware, C. (2008). *Visual Thinking for Design*. Morgan Kaufmann Publishers????

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Atchison, D. A. & Smith, G. (2000). *Optics of the human eye*. EUA: Elsevier Health Sciences.
 Bleicher, S. (2012). *Contemporary Color: Theory & Use*. Second Edition. Delmar, Cengage Learning
 Johnson, J. (2020). *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines (3rd ed.)*. Morgan Kaufmann.
 Kress, G. & Leeuwen, T. (2020). *Reading Images: The Grammar of Visual Design 3rd Ed*. Routledge
 Lupton, E. (2010). *Thinking with Type, A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. New York: Princeton Architectural Press.
 Park, C. & Alderman, J. (2018). *Designing Across Senses: A multimodal approach to product design*. Sebastopol: O'Reilly
 Reed, S. (2021). *Thinking Visually. Second Edition*. Psychology Press
 Ware, C. (2008). *Visual Thinking for Design*. Morgan Kaufmann Publishers????

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular tem como objetivo ao longo de 6 ECTS ajudar a cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C2, Ap2 e At2. Concretamente, cerca de 80% do tempo de trabalho será dedicada a ajudar o estudante a definir princípios de design gráfico e visual, 10% tempo de trabalho da UC dedicado a ajudar o estudante a implementar princípios de design gráfico e visual, e 10% do tempo a para orientar no desenvolvimento de trabalho projetual em design visual que respondam a objetivos de comunicação. Esta UC de sendo do primeiro semestre procura estabelecer um conjunto de conhecimentos prévios para várias UC aplicativas em semestres seguintes como sendo Projeto de Identidade Visual ou Projeto de Edição Gráfica. Esta UC é do tipo conceptual pois apresenta um conjunto princípios teóricos de base para a aplicação em trabalhos práticos.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit aims to help fulfill the specific objectives of the study cycle C2, Ap2, and At2 in 6 ECTS. Specifically, about 80% of the work time will be dedicated to helping the student to define principles of graphic and visual design, 10% of the UC work time will be dedicated to helping the student to implement principles of graphic and visual design, and 10% of the time will be dedicated to guide the development of project work in visual design that responds to communication objectives. This UC of the first semester seeks to establish a set of prerequisite knowledge for various applicative UC in subsequent semesters such as Visual Identity Design or Graphic Editing Design. This course is of the conceptual type because it presents a set of fundamental theoretical principles for application in practical work.

Mapa III - Gestão de Projeto e Orçamento

4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):

Gestão de Projeto e Orçamento

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Project and Budget Management

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

CEmp

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

CEmp

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - T-6.0; TP-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *José Manuel Pereira Ferro Camacho - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *Maxwel Gomes Quintão - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 | Identificar as várias etapas de um projeto e a relevância do design em diferentes projetos.

C2 | Calcular custos associados à atividade de design nas áreas de produção gráfica, audiovisual e multimédia.

C3 | Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia.

Ap1 | Identificar necessidades de um projeto de design e produção multimédia ao nível de gestão prevendo milestones relevantes, recursos humanos, equipamentos e despesas;

Ap2| Produzir um plano de negócios, com os produtos e serviços que foram pensados para fins de produção e comercialização no mercado, com expectativa de retorno do investimento.

At1 | Realizar opções de design e de gestão ao nível estratégico, tático e operacional de forma consciente e criteriosa.

At2 | Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 | Identify the various stages of a project and the relevance of design in different projects.

C2 | Calculate costs associated with the design activity in the areas of graphic production, audiovisual, and multimedia.

C3 | Explain methodologies and methods of project development in the area of visual design and multimedia production.

Ap1 | Identify the needs of a design and multimedia production project at the management level, foreseeing relevant milestones, human resources, equipment, and expenses;

Ap2| Produce a business plan with the products and services that were thought for production and commercialization purposes in the market, with return on investment expectations.

At1 | Carry out design and management options at the strategic, tactical, and operational levels consciously and judiciously.

At2 | Develop visual design projects that respond to communication objectives.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. *O papel do Designer:*
 - 1.1. *Valor acrescentado do Design*
 - 1.2. *Importância da inovação.*
2. *Definição do projeto:*
 - 2.1. *Ciclos de projeto de design*
 - 2.2. *Áreas de competência (Técnica, Representação, Discurso e Projeto)*
 - 2.3. *Áreas de conhecimento (Cultural, Científico, Experimental e Logístico)*
 - 2.4. *Análise de mercado, análise da concorrência, análise swot, marketing mix, business model canvas.*
3. *Gestão de Projeto:*
 - 3.1. *Papéis e funções, planeamento e controle*
 - 3.2. *Contextos de projeto e adaptação a constrangimentos.*
4. *Planificação e orçamento:*
 - 4.1. *Estratégia competitiva de posicionamento de mercado de um produto/serviço inovador;*
 - 4.2. *Plano de Negócios de um produto(s) ou serviço(s)*
 - 4.3. *Projeções financeiras para o funcionamento do negócio.*
5. *Comunicação e gestão de identidade:*
 - 5.1. *Descrição de produtos/serviços, missão, objetivos e valores*
 - 5.2. *Pitch de negócio a fim de atrair investidores e parceiros-chave.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *The role of the Designer:*
 - 1.1. *Design value*
 - 1.2. *The importance of innovation.*
2. *Project definition:*
 - 2.1. *Design project cycles*
 - 2.2. *Areas of expertise (Technical, Representation, Speech, and Project)*
 - 2.3. *Knowledge areas (Cultural, Scientific, Experimental and Logistical)*
 - 2.4. *Market analysis, competition analysis, swot analysis, marketing mix, business model canvas.*
3. *Project Management:*
 - 3.1. *Roles and functions, planning and control*
 - 3.2. *Project contexts and adaptation to constraints.*
4. *Planning and budgeting:*
 - 4.1. *Competitive strategy for market positioning of an innovative product/service;*
 - 4.2. *Business plan of a product (s) or service (s)*
 - 4.3. *Financial projections for business operation.*
5. *Communication and identity management:*
 - 5.1. *Product/service description, mission, goals, and values*
 - 5.2. *Business pitch in order to attract investors and key partners.*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

- O objetivo C1 será desenvolvido no tópico 1 sobre o papel do Designer.*
- O objetivo C2 será desenvolvido no tópico 4 sobre planificação e orçamento.*
- Os objetivos C3 e Ap1 serão desenvolvidos no tópico 2 sobre definição do projeto nomeadamente no subtópico 2.1 Ciclo CDC (Conceção, Desenvolvimento e Concretização).*
- O objetivo Ap2 será desenvolvido no tópico 4 sobre planificação e orçamento.*
- O objetivo At1 será desenvolvido no tópico 3 gestão de projeto nomeadamente nos subtópicos sobre papéis e funções, planeamento e controle, e contextos de projeto e adaptação a constrangimentos.*
- O objetivo At2 será desenvolvido ao explorar o tópico 5 dedicado à comunicação e gestão de identidade.*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

- Objective C1 will be developed in topic 1 on the role of the Designer.*
- Objective C2 will be developed in topic 4 about planning and budget.*
- Objectives C3 and Ap1 will be developed in topic 2 about project definition, namely in the subtopic 2.1 Design project cycles.*
- The objective Ap2 will be developed in topic 4 about planning and budgeting.*
- Objective At1 will be developed in topic 3 project management, namely in the subtopics about roles and functions, planning and control, and project contexts and adaptation to constraints.*
- Objective At2 will be developed when exploring topic 5 dedicated to communication and identity management.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, fóruns e leituras digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e materiais para trabalho autónomo será promovido como quizzes e case studies. No final desta UC será avaliada a capacidade de o estudante aplicar o conhecimento adquirido, através de uma prova final escrita.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Vídeo-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.
- Podcast, que consiste num conteúdo em formato áudio que permite aumentar a motivação dos estudantes, através da transmissão de conhecimento, de uma forma criativa.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums; socialization will be promoted through icebreakers and small debates; the exchange of information will be promoted through virtual classes, digital books and forums; the knowledge construction will be carried out through brainstorming in virtual classes and autonomous learning objects like quizzes and video-lessons. A final test will assess students' capacity to apply their knowledge.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.
- Podcast, an edited audio recording format that allows students to increase their motivation, creatively transmitting knowledge.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Trabalho escrito + apresentação I
2. Trabalho escrito + apresentação II
3. Quizzes

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um teste.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um teste/trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas, o instrumento de teste envolverá a utilização do Respondus LockDown Browser, em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, já o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Paper + presentation I
2. Paper + Presentation II
3. Quizzes

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of test. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a test or work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Para dar suporte ao aluno para que alcance os objetivos da UC C1, C2 e C3 (C1 - Identificar as várias etapas de um projeto e a relevância do design em diferentes projetos; C2 - Calcular custos associados à atividade de design nas áreas de produção gráfica, audiovisual e multimédia; C3 - Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia) será assumida uma metodologia expositiva considerando-se que se tratam de objetivos relativos ao domínio de conceitos e em grande parte dependentes da capacidade de memória dos alunos. Para beneficiar a retenção dos conhecimentos esta metodologia será complementada com a promoção de metodologias ativas, valorizando-se o trabalho autónomo do estudante na preparação de conceitos e suas relações para dois trabalhos apresentados oralmente nos dois momentos intercalares de avaliação. É também feita a promoção da leitura e do estudo autónomo de vídeo-lições e livros digitais havendo momentos para esclarecimento de dúvidas em aulas virtuais e em fóruns de preparação dos estudantes para quizzes de avaliação e para a prova escrita final.

Os objetivos secundários Ap1, Ap2, At1 e At2 (Ap1 - Identificar necessidades de um projeto de design e produção multimédia ao nível de gestão prevendo milestones relevantes, recursos humanos, equipamentos e despesas; Ap2 - Produzir um plano de negócios, com os produtos e serviços que foram pensados para fins de produção e comercialização no mercado, com expectativa de retorno do investimento; At1 - Realizar opções de design e de gestão ao nível estratégico, tático e operacional de forma consciente e criteriosa; At2 - Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação) serão promovidos com o recurso a uma metodologia de ensino ativa em que o estudante trabalha de forma autónoma no desenvolvimento de um plano de projeto de design completo.

Materiais online para leitura como livros digitais e referência bibliográficas, serão sugeridas e haverá oportunidades em sessões de tutoria para brainstormings e debates que contribuam para uma simulação de uma situação real. Este trabalho será desenvolvido ao longo do semestre e será entregue para avaliação no final do semestre.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

To support the student in achieving the objectives of the curricular unit C1, C2, and C3 (Identify the various stages of a project and the relevance of design in different projects; Calculate costs associated with the design activity in the areas of graphic production, audiovisual and multimedia; Explain methodologies and methods of project development in the area of visual design and multimedia production), an expository methodology will be developed since these are objectives related to the domain of concepts and largely dependent on the memory capacities of students. This methodology is complemented by the promotion of active methodologies, valuing the autonomous work in several e-activities that aim to support retention. Regular quizzes and virtual forums challenges will be designed to increase students' motivation for reading and study video lessons. Tutoring classes should help the student in the preparation of two papers to be presented orally in the two intercalated moments of evaluation.

It is considered that the central objectives of this course focused on content development will be fully achieved if students have the opportunity to put this knowledge at the service of the design of a simulated project for the actual context. The secondary objectives Ap1, Ap2, At1, and At2 (Identify the needs of a design and multimedia production project at the management level, foreseeing relevant milestones, human resources, equipment, and expenses; Produce a business plan, with the products and services that were thought for the purposes of production and commercialization in the market, with an expectation of return on investment; Carry out design and management options at the strategic, tactical and operational levels in a conscious and judicious manner; Develop visual design projects that meet communication objectives), will be promoted using an active teaching methodology in which the student works autonomously, reading and studying digital books and bibliographic references to develop an actual complete design project plan. In the tutorial sessions brainstorming and debates will contribute to simulating an actual situation and discuss all the planning documentation and reasoned budget for delivery at the end of the semester.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Boere, R. (2021). *Beyond Design: Making Socially Relevant Projects Successful*. BIS Publishers.
George Anderson, P., Whitworth, R., Silveira, C., Spear, D., Gopalakrishnan, S., Peaco, G., & Dordoy, P. (2019). *Design Thinking for Program and Project Management*. Independently published.
Heller, S., & Vienne, V. (2015). *Becoming a Graphic and Digital Designer: A Guide to Careers in Design* (5th edition). Wiley.
Lendrevie, J., Levy, J e Baynast, A. (2018). *Mercator (25 anos) O Marketing na Era Digital*. Dom Quixote
Leonard, N. & Ambrose, G (2012). *Design research: investigation for successful creative solutions*, AVA, Lausanne
Phillips, P. (2009). *Briefing: a gestão do projecto de design*, Editora Edgard Blucher, Sao Paulo.
Shaughnessy, A. (2010). *How to Be a Graphic Designer without Losing Your Soul*. Princeton Architectural Press.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Boere, R. (2021). *Beyond Design: Making Socially Relevant Projects Successful*. BIS Publishers.
George Anderson, P., Whitworth, R., Silveira, C., Spear, D., Gopalakrishnan, S., Peaco, G., & Dordoy, P. (2019). *Design Thinking for Program and Project Management*. Independently published.
Heller, S., & Vienne, V. (2015). *Becoming a Graphic and Digital Designer: A Guide to Careers in Design* (5th edition). Wiley.
Lendrevie, J., Levy, J e Baynast, A. (2018). *Mercator (25 anos) O Marketing na Era Digital*. Dom Quixote
Leonard, N. & Ambrose, G (2012). *Design research: investigation for successful creative solutions*, AVA, Lausanne
Phillips, P. (2009). *Briefing: a gestão do projecto de design*, Editora Edgard Blucher, Sao Paulo.
Shaughnessy, A. (2010). *How to Be a Graphic Designer without Losing Your Soul*. Princeton Architectural Press.

4.2.17. Observações (PT):

Esta UC tem como objetivo contribuir para alcançar os objetivos específicos do C3, At1 e At2 dedicando:

- Cerca de 70% do tempo de trabalho (~100h) ao objetivo C3: explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia;
- Cerca de 10% do tempo de trabalho (~15h) ao objetivo At1: realizar opções de design de forma consciente e criteriosa;
- Cerca de 20% do tempo de trabalho (~30h) ao objetivo At1: Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação;

Esta UC de caráter conceptual, introduz no percurso dos estudantes um conjunto de conhecimentos base para a definição de modelos de gestão e a orçamentação ponderada e fundamentada. Esta UC encontra-se num semestre intermédio do CE por forma a capitalizar a experiência dos estudantes em projetos anteriores, mas dotá-los tão cedo quanto possível ed conhecimentos direcionados à definição na prática se projetos mais complexos, consistentes e resilientes.

4.2.17. Observações (EN):

This UC aims to contribute to the achievement of the specific objectives of C3, At1, and At2 by dedicating:

- About 70% of the working time (~100h) to objective C3: explain project development methodologies and methods in the area of visual design and multimedia production;
- About 10% of the working time (~15h) to objective At1: realize design options consciously and judiciously;
- About 20% of the working time (~30h) to At1: develop visual design projects that meet communication objectives;

This conceptual course introduces a set of essential knowledge for defining management models and budgeting for better, thoughtful, and reasoned design projects. This course is positioned in an intermediate semester of the CE so that students benefit from some previous experience in project design and still benefit from this UC in the following semesters as they can aim for more complex goals and achieve better and more resilient projects

Mapa III - História do Design

4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):

História do Design

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

History of Design

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - T-6.0; TP-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Guida Paola Silveira Casella - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *Ana Sofia Lopes da Ponte - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do Design;

C4 – Relacionar os principais movimentos e desenvolvimentos do Design com os vários contextos políticos, sociais, culturais e económicos;

Ap4 – Desenvolver competências a nível do discurso oral e da redação de textos com rigor académico;

At2 – Desenvolver projetos visuais que contribuam para a exploração teórica e discussão de tópicos dos conteúdos programáticos da UC;

At3 – Adquirir e desenvolver competências de investigação e análise crítica;

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 – Identify national and international reference works and authors in the field of Design;

C4 – Relate the main movements and developments in Design with the various political, social, cultural and economic contexts;

Ap4 – Develop skills in oral speech, and writing texts with academic rigor;

At2 – Develop visual projects that contribute to the theoretical exploration and discussion of topics in the UC syllabus;

At3 – Acquire and develop research and critical analysis skills;

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):**1. Mensagens da pré-história à idade média:**

- 1.1. *Origens da cultura material*
- 1.2. *Cultura nativas e identidade cultural*
- 1.3. *Produção de utensílios e artesanato*
- 1.4. *Invenção da roda e da escrita*
- 1.5. *Influências muçulmanas e do oriente*

2. A Ciência e o Renascimento:

- 2.1. *Impressão tipográfica*
- 2.2. *Revolução industrial*
- 2.3. *Globalização dos mercados*
- 2.4. *Espetáculos multimédia*
- 2.5. *Arts and Crafts*
- 2.6. *Arte Nova*

3. O Design Moderno e as Vanguardas:

- 3.1. *Mobiliás, vidro e ferro*
- 3.2. *Futurismo*
- 3.3. *The Stijl*
- 3.4. *Construtivismo*

4. Depois da I Guerra Mundial:

- 4.1. *Bauhaus e Arte Deco*
- 4.2. *Propaganda e publicidade*
- 4.3. *Fordismo e produção industrial*
- 4.4. *Surrealismo e fotografia*
- 4.5. *Austeridade e design industrial*

5. Depois da II Guerra Mundial:

- 5.1. *Estilo Tipográfico Internacional*
- 5.2. *Arte Pop e o consumismo*
- 5.3. *Escola de Nova Iorque*

6. O Design na Era da Informação:

- 6.1. *Marcas e globalização*
- 6.2. *Design e meio ambiente*
- 6.3. *Revolução digital*
- 6.4. *Narrativas transmédia*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Messages from prehistory to the middle ages:

- 1.1. Origins of material culture
- 1.2. Native culture and cultural identity
- 1.3. Production of tools and crafts
- 1.4. Invention of the wheel and writing
- 1.5. Muslim and Eastern Influences.

2. Science and Renaissance:

- 2.1. Letterpress printing
- 2.2. Industrial Revolution
- 2.3. Globalization of markets
- 2.4. Multimedia shows
- 2.5. Arts and Crafts
- 2.6. New art.

3. Modern Design and the Vanguards:

- 3.1. Furniture, glass and iron
- 3.2. Futurism
- 3.3. The Stijl
- 3.4. Constructivism.

4. After World War I:

- 4.1. Bauhaus and Art Deco
- 4.2. Advertising and advertising
- 4.3. Fordism and industrial production
- 4.4. Surrealism and Photography
- 4.5. Austerity and industrial design.

5. After World War II:

- 5.1. International Typographic Style
- 5.2. Pop art and consumerism
- 5.3. New York School.

6. Design in the Information Age:

- 6.1. Brands and globalization
- 6.2. Design and environment
- 6.3. Digital revolution
- 6.4. Transmedia narratives

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 será desenvolvido ao longo dos tópicos 2 ao 6 explorando-se para cada época produtos e autores considerados mais relevantes.

O objetivo C4 será desenvolvido ao longo de todos os tópicos dos conteúdos cada tópico inclui alguns movimentos mais relevantes como subtópicos procurando tornar evidentes estas relações.

O objetivo Ap4 é promovido nos vários tópicos havendo uma grande proximidade nos tópicos da UC e tópicos disponíveis em livros da bibliografia promovendo-se a leitura dos mesmos para discussão em aula.

O objetivo At2 e At3 desenvolvem-se a partir da exploração acompanhada de um ou mais subtópicos por parte dos estudantes. A variedade de subtópicos e os diferentes níveis de complexidade permitem aos estudantes escolher os temas que mais lhes interessarem para que possam pesquisar, investigar e preparar apresentações em aula.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 will be developed along with topics 2 to 6, exploring products and authors considered most relevant for each period. Objective C4 will be developed throughout all content topics; each topic includes some more relevant art movements as subtopics seeking to make these relationships evident. The Ap4 objective is promoted in the various topics with great proximity to the curricular unit's topics and topics available in bibliography books, promoting their reading for discussion in class. The objectives At2 and At3 develop from the exploration accompanied by one or more sub-topics by the students. The variety of subtopics and different levels of complexity allow students to choose the topics that interest them the most to research, investigate and prepare presentations in class.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Sendo uma UC de primeiro semestre será importante que possa contribuir para uma adaptação gradual ao modelo pedagógico de EaD. Inicialmente será utilizada uma sessão de tutoria para que os estudantes se familiarizem com o LMS, num segundo momento começam a ser utilizados fóruns virtuais para que os estudantes socializem entre si, numa terceira etapa os estudantes terão oportunidades para aprender a encontrar conhecimento através de video-lições, repositórios de referências e aulas virtuais, numa quarta etapa será exigido ao estudante maior trabalho autónomo com base em apresentações orais, e na quinta e última etapa o estudante será avaliado na sua capacidade de aplicação do conhecimento, através de uma prova final escrita. A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual.

Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;

- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.

- Video-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.

- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados. • Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo. • Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Being a first-semester course, it gradually supports student engagement in the EaD pedagogical model. In the first stage, tutorial sessions will help students become familiar with the LMS. In the second stage, virtual forums will support students' interaction among themselves. In the third stage, students will have opportunities to learn how to find knowledge through video lectures, reading materials and virtual classes. Students will develop more autonomous work making oral presentations in the fourth stage. In the fifth and last stage, students will be assessed on their ability to apply knowledge through a final written test. The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;

- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.

- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.

- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.

- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.

- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino. O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade. A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final.

Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores. Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Proposta de trabalho final
2. Quizzes
3. Trabalho final e apresentação oral

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um teste. Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua. Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um teste/trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC. Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas, o instrumento de teste envolverá a utilização do Respondus LockDown Browser, em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, já o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions. Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Final paper proposal
2. Quizzes
3. Final paper and oral presentation

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a test. The student must have a minimum score of 8 points. Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a test/work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course. In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

As metodologias assumidas confluem em grande medida para dar suporte ao aluno para que alcance o objetivo C1 de saber identificar obras e autores de referência na área do design desenvolve-se a parti de metodologia expositivas procurando abordar um leque bastante vasto e representativo de obras e autores. Na sequência do estudo de obras científicas e vídeo-lições expositivas seguem-se sessões em aula virtual onde os alunos serão convidados a interpelar o docente sobre os temas dos conteúdos. Os fóruns-digitais contribuem também nestas metodologias interrogativas sendo esta participação também ponderada para efeito e nota de avaliação contínua. Quizzes regulares procuram reforçar a importância de um estudo continuado, contribuindo para reforçar e validar conhecimentos e permitir uma autoavaliação de conhecimentos. O desenvolvimento de um projeto de investigação ao longo de todo o semestre com uma apresentação oral no final pretende dar ao aluno um papel mais ativo na sua aprendizagem e contribuindo para reforçar e aprofundar conhecimentos relativos aos objetivos C1 e C2 ao mesmo tempo promovendo-se os objetivos Ap4 e At3. Esta atividade desenvolvida com dois momentos de avaliação e ao longo de toda a UC permitirá ao aluno ter o acompanhamento necessário do professor nas sessões tutoriais promovendo-se o objetivo At2. A apresentação do trabalho em aula virtual segue uma metodologia de aula invertida, favorecendo a confiança do aluno nas suas capacidades de comunicação oral e multimédia. Será também considerado um momento relevante para promover a aprendizagem entre pares que fortalecerá o processo de aprendizagem. Considera-se o objetivo C4 como complementar do C1 procurando-se enfatizar nas aulas virtuais o contexto como forma também de reforçar associações entre conhecimentos do aluno mais familiares e as novas matérias.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The adopted methodologies converge to a large extent to support the student to reach the C1 objective of knowing how to identify reference works and authors in the field of Design. Following the study of scientific works and expository video lessons, classes will occur in virtual classrooms where students will be invited to question the teacher about the themes of the content. Digital forums also contribute to these interrogative methodologies, and this participation is also considered for the purpose and continuous assessment grade. Regular quizzes seek to reinforce the importance of the continued study, contributing to validate knowledge and allow self-assessment. The development of a research project throughout the semester is intended to give the student a more active role in their learning, thus strengthening and deepening knowledge related to objectives C1 and C2 while promoting the objectives Ap4 and At3. The final presentation follows a flip learning methodology that raises students' confidence in oral and multimedia presentations. It also provides an extra moment for students to engage in peer-to-peer learning moments that will strengthen the student learning process. This activity, developed with two moments of evaluation and throughout the entire curricular unit, will allow the student the time to research and find necessary support with colleagues or with the teacher in the tutorial sessions, promoting the At2 objective. Objective C4 is considered complementary to C1 and seeks to emphasize context in virtual classes to reinforce associations between familiar student knowledge and new subjects.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Aynsley, J. (2005). *Pioneers Of Modern Graphic Design*. Miller/Mitchell Beazley.
 Bürdek, B. E. (2015). *Design: History, Theory and Practice of Product Design* (2nd ed. edition). Birkhäuser. (disponível online: https://www.amazon.com/dp/B0B2BTYBV4/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_A98F1RXMB4V6EXQRBTAK)
 Cardoso, R. (2008). *Uma Introdução à História do Design*. Terceira Edição. Blucher
 Margolin, V. (2017). *World History of Design: Two-Volumes*. Bloomsbury.
 Meggs, P.B. e Purvis, A.W. (2009). *História do Design Gráfico*. CosacNaif. China
 Raizman, D. (2010). *History of Modern Design. Second Edition*. Laurence King Publishing.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Aynsley, J. (2005). *Pioneers Of Modern Graphic Design*. Miller/Mitchell Beazley.
 Bürdek, B. E. (2015). *Design: History, Theory and Practice of Product Design* (2nd ed. edition). Birkhäuser. (disponível online: https://www.amazon.com/dp/B0B2BTYBV4/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_A98F1RXMB4V6EXQRBTAK)
 Cardoso, R. (2008). *Uma Introdução à História do Design*. Terceira Edição. Blucher
 Margolin, V. (2017). *World History of Design: Two-Volumes*. Bloomsbury.
 Meggs, P.B. e Purvis, A.W. (2009). *História do Design Gráfico*. CosacNaif. China
 Raizman, D. (2010). *History of Modern Design. Second Edition*. Laurence King Publishing.

4.2.17. Observações (PT):

Esta UC tem como objetivo contribuir para alcançar os objetivos específicos do ciclo de estudos C1 e At2. Concretamente, cerca de 90% do tempo de trabalho da UC (~135h) será dedicada ao estudo de obras e autores de referência na área do design valorizando-se em particular aspetos relacionados com a imagem e 10% (15h) ao desenvolvimento de um projeto de exploração teórica e visual de um tema dos conteúdos programáticos da UC.

Esta UC é a primeira no ciclo de estudos dedicada à história tem por isso um papel de contextualização de principais momentos históricos que permitam enquadrar a disciplina de design e é seguida no 2º semestre por uma UC que abordará em maior detalhe aspetos relativos ao design visual.

Esta UC é do tipo conceptual e contribui neste ciclo de estudos com um conjunto de conhecimentos que permitam a reflexão sobre a evolução da disciplina do Design ao longo da história e a importância da pesquisa de referência da cultural material para o projeto de design.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit aims to contribute to achieving the specific objectives of the C1 and At2 study cycle. Concretely, about 90% of the UC working time (~135h) will be dedicated to the study of works and reference authors in the field of design, particularly aspects related to the image, and 10% (15h) to the development of a theoretical and visual exploration project of a theme of the UC syllabus.

This curricular unit is the first in the cycle of studies dedicated to history. Therefore, it has the role of contextualizing central historical moments that allow us to frame the discipline of design. It is followed in the 2nd semester by a curricular unit that will address aspects related to visual design in greater detail.

This curricular unit is conceptual and contributes to this cycle of studies with a set of knowledge that allows reflection on the evolution of the Design discipline throughout history and the importance of reference research on material culture for the design project.

Mapa III - História do Design Gráfico**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

História do Design Gráfico

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

History of Graphic Design

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - T-6.0; TP-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Ana Sofia Lopes da Ponte - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *Guida Paola Silveira Casella - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design gráfico e visual;

C2 – Definir princípios fundamentais de design gráfico e visual;

C4 – Relacionar os principais movimentos e desenvolvimentos do Design com os vários contextos políticos, sociais, culturais e económicos;

Ap4 – Desenvolver competências a nível do discurso oral e da redação de textos com rigor académico;

At2 – Desenvolver projetos visuais que contribuam para a exploração teórica e discussão de tópicos dos conteúdos programáticos da UC;

At3 – Adquirir e desenvolver competências de investigação e análise crítica.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 - Identify national and international reference works and authors in the area of graphic and visual design;

C2 - Define fundamental principles of graphic and visual design;

C4 - Relate the main movements and developments of Design with the various political, social, cultural and economic contexts;

AP4 - Develop skills of oral discourse and writing scientific texts;

AT3 - Develop visual projects that contribute to the theoretical exploration and discussion on topics within the syllabus of the course;

AT4 - Acquire and develop research skills and critical analysis.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Mensagens da pré-história à idade média
 - 1.1 Invenção da escrita
 - 1.2 Manuscritos e iluminuras
2. O Renascimento e a impressão tipográfica
 - 2.1 Impressão na Europa
 - 2.2 Revolução Industrial
 - 2.3 Arts and Crafts e os pré-rafaelitas
3. O Design Gráfico e as Vanguardas
 - 3.1 O manifesto futurista
 - 3.2 Dadaísmo
 - 3.3 Expressionismo
 - 3.4 Realismo e austeridade
 - 3.5 Gestalt e teorias da perceção
4. Depois da I Guerra Mundial
 - 4.1 Bauhaus e a Nova Tipografia
 - 4.2 Propaganda e publicidade
 - 4.3 Surrealismo e os audiovisuais
 - 4.4 Design na animação e no cinema
5. Depois da II Guerra Mundial
 - 5.1 Estilo Tipográfico Internacional
 - 5.2 Banda desenhada e outras publicações
 - 5.3 Escola de Nova Iorque
 - 5.4 O ensino do Design em Portugal
6. O design na Era da Informação
 - 6.1 Design de informação
 - 6.2 Design de instrução
 - 6.3 Sustentabilidade e eco design
 - 6.4 Dispositivos móveis e redes sociais
 - 6.5 Media interativos e vídeo jogos
 - 6.6 Flat design e design programado

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Messages from prehistory to the middle ages
 - 1.1 Invention of writing
 - 1.2 Manuscripts and illuminations
2. The Renaissance and the printing press:
 - 2.1. Printing in Europe
 - 2.2. Industrial Revolution
 - 2.3. Arts and Crafts and the Pre-Raphaelites
3. Graphic Design and the Vanguard
 - 3.2 The futurist manifesto
 - 3.3 Dadaism
 - 3.4 Expressionism
 - 3.5 Realism and austerity
- 4 After First World War
 - 4.2 Bauhaus and New Typography
 - 4.3 Propaganda and Advertising
 - 4.4 Surrealism and the audiovisuals
 - 4.5 Design in animation and film
- 5 After Second World War
 - 5.2 International Typographic Style
 - 5.3 Comics and other publications
 - 5.4 The New York School
 - 5.5 The teaching of Design in Portugal
- 6 Design in the Information Age:
 - 6.1 Information design
 - 6.2 Instructional design
 - 6.3 Sustainability and eco-design
 - 6.4 Mobile devices and social networks
 - 6.5 Interactive media and video games
 - 6.6 Flat design and design by the numbers

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 será desenvolvido ao longo dos tópicos 2 ao 6 explorando-se para cada época obras e autores considerados mais relevantes.

O objetivo C2 será desenvolvido no ponto 3.5 sobre a Gestalt e teorias da percepção e ao apresentar obras que façam uso ou tornem mais evidente um princípio de design visual (ex. Movimento Futurista (3.1) e dinâmica e movimento em imagens ou objetos estáticos; Escola da Bauhaus (4.1) simplificação e geometrização das formas e facilidade de percepção)

O objetivo C4 será desenvolvido ao longo de todos os tópicos dos conteúdos.

O objetivo Ap4 é promovido nos vários tópicos havendo uma grande proximidade nos tópicos da UC e tópicos disponíveis em livros da bibliografia promovendo-se a leitura e discussão em aula.

O objetivo At2 e At3 desenvolvem-se a partir da exploração acompanhada de um ou mais subtópicos por parte dos estudantes sendo que vários subtópicos são já definidos para procurar estimular a reflexão crítica.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 will be developed throughout topics 2 to 6, exploring the works and authors considered relevant for each period.

Objective C2 will be developed in section 3.5 about Gestalt and perception theories. This objective will also be supported in the presentation and discussions related to works or authors from specific periods (e.g.: Futurist Movement (3.1) - dynamics and movement in images, static objects or typography; Bauhaus School (4.1) - simplification and geometrization of forms and ease of perception).

Goal C4 will be developed throughout all content topics.

The goal Ap4 is promoted by providing access to references and further readings that follow the topics of the UC, facilitating the search and reading about these subjects.

The objectives At2 and At3 are developed as the professor can make more evident to students contradiction and the strange connections between some topics and subtopics.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Tratando-se de uma UC de primeiro ano, dará grande importância à integração dos alunos promovendo-se a utilização gradual de fóruns virtuais para que os estudantes socializem entre si, será dado apoio aos estudantes para aprenderem a encontrar conhecimento através de video-lições, repositórios de referências, aulas virtuais e quizzes, numa fase posterior será requerido ao estudante maior trabalho autónomo promovendo apresentações orais, e na última etapa o estudante será avaliado na sua capacidade de aplicação do conhecimento, através de uma prova final escrita. A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;*
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.*

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.*
- Video-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.*
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.*
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.*
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.*
- Case studies, os estudantes exploram uma situação real ou hipotética de forma analítica e exaustiva, relacionando factos com conceitos fundamentais da unidade curricular.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

As a first-year course, special care will still be attributed to the integration of students. Great relevance will be attributed to students' participation in virtual forums, gradually supporting social interaction among them. In the third stage, students will have opportunities to learn how to find knowledge through video lectures, reading materials, quizzes and virtual classes. Students will develop more autonomous work making oral presentations in the fourth stage. In the fifth and last stage, students will be assessed on their ability to apply knowledge through a final written test. The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. *The e-activities of a synchronous formative nature elected are:*

- *Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;*
- *Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.*

2. *The chosen activities of an asynchronous formative nature are:*

- *Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.*
- *Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.*
- *Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.*
- *Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.*
- *Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.*
- *Case studies, in which students explore a real or hypothetical situation in an analytical and exhaustive way, relating facts with fundamental concepts of the curricular unit.*

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino. O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade. A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores. Os elementos de avaliação intermédia são:

1. *Proposta de trabalho final*

2. *Quizzes/Case studies*

3. *Trabalho final e apresentação oral*

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um teste. Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua. Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um teste/trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC. Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas, o instrumento de teste envolverá a utilização do Respondus LockDown Browser, em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, já o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions. Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Final paper proposal
2. Quizzes/Case studies
3. Final paper and oral presentation

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a test. The student must have a minimum score of 8 points. Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment. Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a test/work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course. In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

As metodologias assumidas confluem em grande medida para dar suporte ao aluno para que alcance o objetivo C1 de saber identificar obras e autores de referência na área do design gráfico e visual desenvolve-se a partir de metodologia expositivas procurando abordar um leque bastante vasto e representativo de obras e autores. Na sequência da leitura de obras científicas e vídeo-lições expositivas seguem-se sessões em aula virtual onde os estudantes serão convidados a interpelar o docente sobre os temas dos conteúdos. Os fóruns-digitais contribuem também nesta metodologias interrogativas sendo esta participação também ponderada para efeito e nota de avaliação contínua. Quizzes regulares procuram reforçar a importância de um estudo continuado, contribuindo para reforçar e validar conhecimentos e permitir uma auto avaliação de conhecimentos. O desenvolvimento de um projeto de investigação ao longo de todo o semestre com uma apresentação oral no final pretende dar ao aluno um papel mais ativo na sua aprendizagem e contribuindo para reforçar e aprofundar conhecimentos relativos aos objetivos C1, C2 e C4 ao mesmo tempo promovendo-se os objetivo Ap4 e At3. Esta atividade desenvolvida com dois momentos de avaliação e ao longo de toda a UC permitirá ao aluno ter o acompanhamento necessário do professor nas sessões tutoriais promovendo-se o objetivo At2. As atividades de case study que resultam em sínteses de tópicos programáticos, contribuem para reforçar o objetivo Ap4 de desenvolver competências a nível da redação de textos com rigor académico.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The methodologies converge largely to support the student to achieve the C1 objective of knowing how to identify works and authors of reference in the area of graphic and visual design is developed from expository methodology seeking to address a broad and representative range of works and authors. Following the reading of scientific works and video lectures, there will be sessions in virtual class where students will be invited to question the teacher about the topics of the contents. The digital forums also contribute to this questioning methodology, and this participation is also weighted for continuous assessment. Regular quizzes seek to reinforce the importance of the continued study, helping to strengthen and validate knowledge and allow for self-evaluation of knowledge. The development of a research project throughout the semester with an oral presentation at the end aims to give the student a more active role in his learning and contributing to reinforce and deepen knowledge related to objectives C1, C2, and C4 while promoting the objectives Ap4 and At3. This project developed with two moments of assessment and throughout the entire course will allow the student the needed time for autonomous work and time for the needed teacher support in tutorial sessions. This teacher tutoring within a project-based learning methodology will support objective At2.

The case study activities that result in summaries of syllabus topics reinforce the goal Ap4 of developing skills in writing texts with academic rigor.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

- Aynsley, J. (2005). *Pioneers Of Modern Graphic Design*. Miller/Mitchell Beazley.
- Bürdek, B. E. (2015). *Design: History, Theory and Practice of Product Design* (2nd ed. edition). Birkhäuser. (disponível em: https://www.amazon.com/dp/B0B2BTYBV4/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_RRBT88EHWGH0T0X5P501)
- Cardoso, R. (2008). *Uma Introdução à História do Design*. Terceira Edição. Blucher
- Fragoso, M. (2012). *Design Gráfico em Portugal. Formas e Expressões da Cultura visual do século XX*. Livros Horizonte (disponível em: <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/1440>)
- Margolin, V. (2017). *World History of Design: Two-Volumes*. Bloomsbury.
- Meggs, P.B. e Purvis, A.W. (2009). *História do Design Gráfico*. CosacNaif. China
- Poulin, R. (2012). *Graphic Design + Architecture: A 20th-Century History: A Guide to Type, Image, Symbol, and Visual Storytelling in the Modern World*. Rockport Publishers.
- Williams, A. (2017). *History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction*. CRC Press

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

- Aynsley, J. (2005). *Pioneers Of Modern Graphic Design*. Miller/Mitchell Beazley.
- Bürdek, B. E. (2015). *Design: History, Theory and Practice of Product Design* (2nd ed. edition). Birkhäuser. (disponível em: https://www.amazon.com/dp/B0B2BTYBV4/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_RRBT88EHWGH0T0X5P501)
- Cardoso, R. (2008). *Uma Introdução à História do Design*. Terceira Edição. Blucher
- Fragoso, M. (2012). *Design Gráfico em Portugal. Formas e Expressões da Cultura visual do século XX*. Livros Horizonte (disponível em: <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/1440>)
- Margolin, V. (2017). *World History of Design: Two-Volumes*. Bloomsbury.
- Meggs, P.B. e Purvis, A.W. (2009). *História do Design Gráfico*. CosacNaif. China
- Poulin, R. (2012). *Graphic Design + Architecture: A 20th-Century History: A Guide to Type, Image, Symbol, and Visual Storytelling in the Modern World*. Rockport Publishers.
- Williams, A. (2017). *History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction*. CRC Press

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular tem como objetivo contribuir para alcançar os objetivos específicos do ciclo de estudos C1, C2 e At2. Concretamente, cerca de 80% do tempo de trabalho da UC (~120h) será dedicada ao estudo de obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design gráfico e visual, 10% ao estudo de princípios de design gráfico e visual e 10% ao desenvolvimento de um projeto de exploração teórica e visual de um tema dos conteúdos programáticos da UC. Esta UC é a segunda no ciclo de estudos dedicada à história permitindo o aprofundamento de tópicos mais dirigidos para o contexto do design gráfico e possíveis interesses dos alunos. Esta UC é do tipo conceptual e contribui neste ciclo de estudos com um conjunto de conhecimentos que permitam a reflexão sobre a evolução da disciplina do design ao longo da história e a importância da pesquisa de referência da cultura material para os projetos de design.

4.2.17. Observações (EN):

This course contributes to achieving the specific objectives of this study program C1, C2, and At2. Specifically, about 80% of the course working time (~120h) will support the study of works and authors of national and international reference in the area of graphic and visual design, 10% to the study of principles of graphic and visual design and 10% to the development of a project of theoretical and visual exploration of a theme from the course syllabus. This course is the second course in this bachelor's study program dedicated to design history, allowing the deepening of topics more directed to the context of graphic design and possible interests of students. This course is conceptual and contributes to this study program with a set of knowledge that allows reflection on the progression of the field of design throughout history and the relevance of reference research of material culture for design projects.

Mapa III - Ilustração Digital**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Ilustração Digital

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Digital Illustration

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Guida Paola Silveira Casella - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *Ana Gini Carvalho - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área da ilustração

Ap1 – Modelar visualmente produtos, ambientes e personagens usando tecnologias digitais;

Ap2 – Implementar princípios de design gráfico e visual

Ap3 – Visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais

At2 – Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 – Identify national and international authors and reference works in digital illustration

Ap1 – Model objects, backgrounds and characters into a visual narrative using digital technology

Ap2 – Apply principles of visual and graphic design

Ap3 – Create visual communication using digital technology

At2 – Develop visual design projects that respond to communication aims

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

- 1. Ilustradores digitais contemporâneos*
- 2. Tipos de ilustrações*
- 3. Relevância do contexto de publicação e público-alvo*
- 4. Sistemas de exploração criativa de ideias*
- 5. Técnicas e métodos explorados em ilustração*
- 6. Temperatura de cor e simulação de iluminação 2D*
- 7. Ferramentas avançadas de software de edição de imagem*
- 8. Produção de ilustração em série*
- 9. Narrativa visual*
- 10. Criação e documentação de portfólio*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

- 1. Contemporary digital illustration authors*
- 2. Types of illustration*
- 3. Importance of context and target audience*
- 4. Systems for creative exploration of ideas.*
- 5. Illustration techniques and methods.*
- 6. Color applications and 2D illumination*
- 7. Image editing software*
- 8. Production of sequential illustration*
- 9. Visual narrative*
- 10. Creation of a portfolio*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 será trabalhado nos pontos 1, 2, e 3 dedicado a referências de ilustradores digitais contemporâneos, tipos de ilustrações e relevância do contexto de publicação e público-alvo

Os objetivos de que o estudante implemente princípios de design gráfico e visual modelando visualmente produtos, ambientes e personagens usando tecnologias digitais (AP1 e AP2) serão trabalhados no ponto 4, 5 e 6 relativos aos temas dos Sistemas de exploração criativa de ideias, técnicas e métodos exploradas em ilustração e temperatura de cor e simulação de iluminação 2D.

O objetivo AP3 desenvolve-se com a exploração de ferramentas avançadas de software de edição de imagem.

O objetivo AT2 será explorado nos pontos 8, 9 e 10 relativos à produção de ilustração em série, narrativa visual e criação e documentação de portfólio, temas associados ao desenvolvimento de trabalhos mais exigentes e que implicam tempo ou integração de diversas valências podendo ser associados a projetos.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

C1 objective will be developed in points 1,2 and 3 addressing the presentation of authors and reference works.

AP1 and AP2 objectives (Model objects, backgrounds and characters into a visual narrative using digital technology and apply principles of visual and graphic design) will be worked in points 4, 5 and 6 (systems for creative exploration of ideas, illustration techniques and methods, color applications and 2D illumination).

AP3 objective develops using advanced image editing software.

Objective AT 2 will be explored in points 8, 9 and 10 (production of sequential illustration, visual narrative and creation of a portfolio) with more demanding tasks that need time to accomplish and integrate different skills that can address other projects of the course.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Para promover a progressão do estudante da etapa I à etapa IV do modelo pedagógico de UE, promove-se a interatividade entre os participantes, através da disponibilização de fóruns e debates cada vez mais exigentes. Numa fase inicial com maior participação do e-moderador e com menor necessidade de interação entre os participantes. Nas fases seguintes promovem-se discussões ou lançam-se desafios com complexidade crescente. A etapa V será cumprida através de um trabalho de avaliação em pequenos grupos de 3 elementos.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

• Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;

• Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.

• Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

• Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.

• Vídeo-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.

• Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.

• Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

To promote the student's progression from stage I to stage IV of the EU pedagogical model, increasingly demanding forums and debates will support the interactivity between participants. In an initial phase with greater participation of the e-moderator and with less need for interaction between participants. In the following phases, discussions or challenges with increasing complexity are promoted. Step V will be accomplished through a small group assessment work with 3 elements.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- *Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;*
- *Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.*
- *Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.*

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- *Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.*
- *Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.*
- *Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.*
- *Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.*

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

- 1. Trabalho + apresentação I*
- 2. Trabalho + apresentação II*
- 3. Relatório de projeto*

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de trabalho de projeto e apresentação.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de ilustração, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Illustration work and presentation I
2. Illustration work and presentation II
3. Project report

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a project illustration work and presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is an illustration work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the *Ensilis DPO*, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O foco nas metodologias ativas permite o desenvolvimento competências associadas ao saber fazer AP1 - Modelar visualmente produtos, ambientes e personagens usando tecnologias digitais; AP2 - Implementar princípios de design gráfico e visual) e à manipulação e ferramentas e técnicas. Estas metodologias iniciam-se a partir desde a primeira semana em que é lançado um trabalho individual de duração intermédia (cerca de 6 semanas) e terá continuidade com o segundo trabalho também de 6 semanas.

O objetivo de que o estudante desenvolva soluções de comunicação visual usando ferramentas digitais AP3, será desenvolvido igualmente de forma integrada numa metodologia de ensino demonstrativa e ativa, em que, depois de uma explicação e demonstração, o aluno procura reproduzir o procedimento ou processos exploratórios idênticos integrando os resultados nos seus projetos. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de laboratório virtual e de atividades assíncronas de vídeo-screencast.

Os objetivos de que o estudante implemente princípios de design visual e multimédia (AP1), e que conjugue imagens e texto por forma a comunicar ideias e informações complexas de forma clara e acessível (AP2), e ainda que realize opções de design de comunicação explorando mecanismos audiovisuais e interativos (AP4), serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa que consiste num método de ensino-aprendizagem em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de sessões de tutoria.

Para estes objetivos o primeiro momento de avaliação será também parte dos momentos de discussão que contribuirão para a melhoria dos projetos.

Os objetivos de desenvolver um projeto de design visual que respondam a objetivos de comunicação (AT2) será desenvolvido através de uma metodologia de ensino ativa em que os estudantes desenvolvem de forma autónoma ou em grupo o estudo de referência para o desenvolvimento do último projeto e toda a integração de valências para desenvolver o projeto e redigir um relatório ao longo do mesmo. O desenvolvimento de um portfólio ou de uma publicação conjunta desenvolvida em pequenos grupos contribuirá também para este objetivo.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The focus on active methodologies allows the development of skills associated with knowing how to do AP1 - Visually modeling products, environments, and characters using digital technologies; AP2 - Implement principles of graphic and visual design) and manipulation and tools and techniques. These methodologies start from the first week in which an individual work of intermediate duration (about six weeks) is launched and will continue with the second work, also of 6 weeks.

The objective of the student to develop visual communication solutions using AP3 digital tools will also be developed in an integrated way in a demonstrative and active teaching methodology, in which, after an explanation and demonstration, the student seeks to reproduce the identical exploratory procedure or processes integrating the results into his projects. In this context, the synchronous training activities of a virtual laboratory and asynchronous video-screencast activities will be used.

The objectives for the student to implement principles of visual and multimedia design (AP1), and to combine images and text in order to communicate ideas and complex information in a clear and accessible way (AP2), and also to carry out communication design options exploring audiovisual and interactive mechanisms (AP4), will be developed through an active teaching methodology that consists of a teaching-learning method in which the student has an active role in the search for knowledge and the teacher has, fundamentally, a mentor role.

In this context, the synchronous formative activities of tutoring sessions will be used. For these purposes, the first moment of evaluation will also be part of the moments of discussion that will contribute to the improvement of the projects.

The objectives of developing a visual design project that responds to communication objectives (AT2) will be developed through an active teaching methodology in which students develop independently or in groups the reference study for the development of the last project and all the integration of skills to develop the project and write a report throughout it. The development of a portfolio or a joint publication in small groups will also contribute to this objective.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Frank, J. Ed.by (2008). *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*. New York: Non Stop Press.

Grant, H. (2021). *Adobe Illustrator for Beginners 2021: Learn Graphic Design with*. Independently published.

(https://www.amazon.com/dp/B08T8G7ZT5/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_YBGZD1EGPEKB4CZE74JA)

Jackson, W. (2016). *Digital Illustration Fundamentals: Vector, Raster, WaveForm, NewMedia with DICF, DAEF and ASNMF*. ApressPress.

(https://www.amazon.com/dp/B01JG1ESTW/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_C11GJWNR1E5XARA5XP43)

Heller, S., & Chwast, S. (2008). *Illustration: A Visual History*. Abrams.

Streeter, L. (2011). *Essential Fashion Illustration: Digital*. Rockport Publishers.

(https://www.amazon.com/dp/B004R1PZN0/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_WGTQ6VH1C63G4DM2FPWN)

Wood, B. (2020). *Adobe Illustrator Classroom in a Book (1st ed.)*. Adobe Press.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Frank, J. Ed.by (2008). *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*. New York: Non Stop Press.

Grant, H. (2021). *Adobe Illustrator for Beginners 2021: Learn Graphic Design with*. Independently published.

(https://www.amazon.com/dp/B08T8G7ZT5/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_YBGZD1EGPEKB4CZE74JA)

Jackson, W. (2016). *Digital Illustration Fundamentals: Vector, Raster, WaveForm, NewMedia with DICF, DAEF and ASNMF*. ApressPress.

(https://www.amazon.com/dp/B01JG1ESTW/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_C11GJWNR1E5XARA5XP43)

Heller, S., & Chwast, S. (2008). *Illustration: A Visual History*. Abrams.

Streeter, L. (2011). *Essential Fashion Illustration: Digital*. Rockport Publishers.

(https://www.amazon.com/dp/B004R1PZN0/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_WGTQ6VH1C63G4DM2FPWN)

Wood, B. (2020). *Adobe Illustrator Classroom in a Book (1st ed.)*. Adobe Press.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C1, AP1, AP2, AP3 e AT2. Concretamente, cerca de 10% do tempo de trabalho será dedicado à apresentação de autores e obras de referência, 20% à promoção de competência do aluno para a criação de soluções de comunicação visual criativas explorando ferramentas digitais, 20% ao apoio à modelação visual de produtos, ambientes e personagens em contexto narrativo, 20% à aplicação de princípios de design gráfico e visual, e 10% ao acompanhamento de trabalho de projeto zelando pela resposta a objetivos de comunicação definidos.

Esta UC desenvolve-se a partir de bases de desenho digital já exploradas nas UC de desenho do 1º ano assim como em técnicas de edição exploradas na UC de Edição de Imagem Digital do 3º semestre.

Esta UC é do tipo aplicativo e proporciona ao estudante oportunidades de desenvolver o seu potencial criativo e a capacidade de concretização de produtos de elevada complexidade técnica.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit aims to fulfill the specific objectives of the cycle of studies designated by C1, AP1, AP2, AP3 and AT2. Specifically, 10% of the work time will address the presentation of authors and reference works, 20% to develop the student's skills in creating communication pieces using digital tools, 20% to modeling objects, backgrounds and characters into a visual narrative, 20% to applying principles of visual and graphic design and 10% to support student's work assuring successful response to the defined learning aims.

This curricular unit builds on the basis of digital drawing explored in 1st year drawing class and in the edition techniques explored in the class of Digital Image Editing in 3rd semester.

This unit is applicative and allows the student to develop its creative potential and the capacity to create products of technical complexity.

Mapa III - Infografia Multimédia**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Infografia Multimédia

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Multimedia Infographics

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *António Carvalho Maneira - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *Milton Cappelletti Junior - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):*C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área da infografia**C2 – Definir princípios de design visual e multimédia.**Ap1 – Conjugar imagens e texto por forma a comunicar ideias e informações complexas de forma clara e acessível.**Ap2 – Implementar princípios de design visual e multimédia.**Ap3 – Desenvolver soluções de comunicação visual usando ferramentas digitais.**Ap4 – Realizar opções de design de comunicação explorando mecanismos audiovisuais e interativos.**At1 – Desenvolver um projeto de comunicação explorando formas de trabalho autónomo e colaborativo.**At2 – Realizar opções ético/deontológicas associadas a projetos de divulgação e informação de massas.***4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):***C1 - Identify works and authors of national and international reference in the area of infographics**C2 - Define principles of visual design and multimedia.**Ap1 - Combine images and text to communicate complex ideas and information in a clear and accessible way.**Ap2 - Implement principles of visual design and multimedia.**Ap3 - Develop visual communication solutions using digital tools.**Ap4 - Realize communication design options exploring audiovisual and interactive mechanisms.**At1 - Develop a communication project exploring autonomous and collaborative ways of working.**At2 - Carry out ethical/deontological options associated with mass communication and information projects.***4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):**

1. Tipos de infografia multimédia e referências históricas
2. Relevância das infografias nos media digitais
3. Noções éticas e deontológicas associadas à publicação de conteúdos multimédia
4. Metodologia de pesquisa, recolha e seleção de informação
5. Princípios de narrativa visual
6. Princípios de síntese e composição visual
7. Noções de ergonomia visual e teoria da cor aplicada
8. Ferramentas digitais de desenho e ilustração rigorosa
9. Princípios de implementação para comunicação em ecrã
10. Usabilidade, dinâmica visual e interatividade
11. Fundamentos da testagem de protótipos com utilizadores
12. Programação de animação gráfica
13. Princípios de apresentação de informação em contextos multimédia

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Types of multimedia infographics and historical references
2. Relevance of infographics in digital media
3. Ethical and deontological notions associated with the publication of multimedia contents
4. Methodology of research, collection, and selection of information
5. Principles of visual narrative
6. Principles of synthesis and visual composition
7. Notions of visual ergonomics and applied color theory
8. Digital tools for drawing and rigorous illustration
9. Implementation principles for on-screen communication
10. Usability, visual dynamics, and interactivity
11. Fundamentals of prototype testing with users
12. Graphic animation programming
13. Principles of information presented in multimedia contexts

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):*O objetivo C1 será trabalhado no ponto 1 dedicado a tipos de infografia multimédia e referências históricas**O objetivo C2 será trabalhado nos pontos 4, 5 e 6 dos conteúdos programáticos relativos a princípios de narrativa visual, de síntese e composição visual e noções de ergonomia visual.**Os objetivos de que o estudante implemente princípios de design visual e multimédia conjugando imagens e texto por forma a comunicar ideias e informações complexas (Ap1 e Ap2) serão trabalhados no ponto 10 e 11 relativos aos temas de usabilidade e testagem com utilizadores.**Os objetivos Ap3 e Ap4 serão trabalhados nos pontos 8 e 12 relativos ao uso de ferramentas de desenho e ilustração rigorosa e programação de animação.**Os objetivos At1 e At2 serão explorados nos pontos 2, 3 e 4 onde se abordam a relevância das infografias, noções éticas e deontológicas e metodologias de pesquisa, recolha e seleção de informação.*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 will be developed in section 1, dedicated to types of multimedia infographics and historical references.

Objective C2 will be worked on in points 4, 5, and 6 of the syllabus concerning the principles of visual narrative, visual synthesis and composition, and notions of visual ergonomics.

The objectives that the student implements principles of visual and multimedia design combining images and text in order to communicate complex ideas and information (Ap1 and Ap2) will be worked on in points 10 and 11 regarding the themes of usability and user testing. Objectives Ap3 and Ap4 will be worked on in points 8 and 12 regarding the use of rigorous drawing and illustration tools and animation programming.

Objectives At1 and At2 will be explored in points 2, 3, and 4, where the relevance of infographics, ethical and deontological notions, and methodologies for research, collection, and selection of information are addressed.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Para promover a progressão do estudante da etapa I à etapa IV do modelo de e-moderating (Salmon, 2013), vai sendo promovida cada vez maior interatividade entre os participantes, através da disponibilização de fóruns e debates, e projetos em grupos de 3 com desafios a serem resolvidos em colaboração. A etapa V será cumprida através de mais um desafio no projeto em grupo e da realização do respetivo relatório.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;*
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.*
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.*

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.*
- Vídeo-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.*
- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.*
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Progressively demanding forums and debates will promote interactivity between participants and a sharing environment supporting students' progression from stage I to stage IV of the adopted e-moderating model (Salmon, 2013). Several challenges will be solved in a project to be developed by students in teams of 3 elements through collaborative work. In the V and last stage, students will be assessed on their ability to apply knowledge through a final group challenge and the development of the project report.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Organização de dados e informação
2. Infografia para papel
3. Discussão em fórum-digital e/ou apresentação oral

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de infografia para ecrã e relatório de projeto.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto de infografia multimédia, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Information and data organization
2. Infographics for paper
3. Digital-forum discussion and/or oral presentation

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a screen infographic work and project report. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C1 e C2 e identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área da infografia e de definir princípios de design visual e multimédia, serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino expositiva inicial baseada na apresentação oral suportada por elementos multimédia de informações, conteúdos e de referências. Esta metodologia será complementada pela metodologia ativa central à unidade curricular em que os estudantes são encorajados a explorar de forma autónoma vídeo-lições e livros-digitais para depois participarem em debates e tomarem decisões informadas nos seus projetos.

O objetivo Ap3 de que o estudante desenvolva soluções de comunicação visual usando ferramentas digitais, será desenvolvido através de uma metodologia de ensino demonstrativa e ativa em que depois de uma explicação e a demonstração o aluno procura reproduzir o procedimento ou processos exploratórios idênticos. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de laboratório virtual e de atividades assíncronas de vídeo-screencast.

Os objetivos aplicativos Ap2 de que o estudante implemente princípios de design visual e multimédia, Ap1 que conjugue imagens e texto por forma a comunicar ideias e informações complexas de forma clara e acessível, e Ap4 que realize opções de design de comunicação explorando mecanismos audiovisuais e interativos, serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa que consiste num método de ensino-aprendizagem em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de sessões de tutoria. Para estes objetivos o primeiro momento de avaliação será também parte dos momentos de discussão que contribuirão para a melhoria dos projetos.

Os objetivos At2 de desenvolver um projeto de comunicação explorando formas de trabalho autónomo e colaborativo e At1 de realizar opções ético/deontológicas associadas a projetos de divulgação e informação de massas, serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa e interrogativa em que o alunos desenvolve de forma autónoma o estudo de referências participa em discussões e brainstormings promovidos em aula virtual, contribuindo para o desenvolvimento do relatório final do projeto que incluirá a componente técnica e de análise crítica. O acompanhamento da elaboração deste relatório será realizado em aulas de tutoria e em sessões assíncronas de fórum virtual proporcionando momentos de aprendizagem direcionados para cada projeto.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The objectives C1 and C2 (identifying national and international reference works and authors in the area of infographics and defining visual design and multimedia principles) will be developed through an expository teaching methodology that starts with oral presentation supported by multimedia elements of information, content, and references. This methodology is also supported in the central active methodology assumed in this UC. The student is encouraged to explore video lessons and digital books autonomously in order to participate in class discussions and make informed decisions in their projects.

Through a demonstrative and active teaching methodology, an explanation or demonstration allows the student to reproduce identical exploratory procedures or processes that will support the objective Ap3 to develop visual communication solutions using digital tools. Synchronous virtual laboratory and asynchronous video-screencast formative activities will be used.

The applicative objectives of this UC Ap2 Ap1 and Ap4 (implementing visual design and multimedia principles; combine images and text to communicate complex ideas and information in a clear and accessible way; realize communication design options exploring audiovisual and interactive mechanisms) will be developed through an active teaching methodology. This central methodology requires the student to develop his search for knowledge, and the teacher has, mainly, a role of tutor. In this context, the synchronous formative activities of tutorial sessions will be used. For these objectives, the first moment of evaluation will also be part of the discussion moments that will improve the projects.

The objectives At2 of developing a communication project exploring forms of autonomous and collaborative work and the objective At1 of making ethical/deontological choices associated with projects of dissemination and mass information will be developed through an active and interrogative teaching methodology. Students develop the study of references autonomously and then participate in discussions and brainstorming promoted in virtual classes. The results of these activities will contribute to the development of the final project report that includes the technical component and critical analysis.

Tutorial classes and asynchronous forum sessions will also provide opportunities to tutor the project development.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Cairo, A. (2016). *The Thruthful Art. Data, charts, and maps for communication. New Riders (Disponível online)*

Dick, M. (2020). *The Infographic: A History of Data Graphics in News and Communications. MIT Press. (Disponível online)*

Kirk, A. (2016). *Data Visualization. Sage (Disponível online)*

Lankow, J. e Ritchie and Crooks (2012). *Infographics: The Power of Visual Storytelling. John Willey and sons.*

McCandless, D. (2014). *Knowledge is Beautiful. Willim Collins Riders (Disponível online)*

Moreira, J. (2018). *Manual de Infografia de Imprensa. Lisboa: Anyforms.*

Shaoqiang, W. (Ed.). (2014). *Infographics: Designing & Visualizing Data. Promopress.*

Tufte, E. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information. Graphics Press.*

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Cairo, A. (2016). *The Thruthful Art. Data, charts, and maps for communication. New Riders (available online)*

Dick, M. (2020). *The Infographic: A History of Data Graphics in News and Communications. MIT Press. Riders (available online)*

Kirk, A. (2016). *Data Visualization. Sage Riders (available online)*

Lankow, J. e Ritchie and Crooks (2012). *Infographics: The Power of Visual Storytelling. John Willey and sons.*

McCandless, D. (2014). *Knowledge is Beautiful. Willim Collins Riders (available online)*

Moreira, J. (2018). *Manual de Infografia de Imprensa. Lisboa: Anyforms.*

Shaoqiang, W. (Ed.). (2014). *Infographics: Designing & Visualizing Data. Promopress.*

Tufte, E. (2001). *The Visual Display of Quantitative Information. Graphics Press.*

4.2.17. Observações (PT):

Esta UC contribui para objetivos específicos do CE C1, C2, Ap2, Ap3, At1 e At2. Concretamente, cerca de 20% do tempo de trabalho da UC será dedicada à visualização de soluções de comunicação visual originais explorando ferramentas digitais, 10% do tempo de trabalho será dedicado à apresentação de autores e obras de referência, 40% será associado à capacidade de definir e implementar princípios de design gráfico e visual e 10% associado à capacidade de realizar opções de design de forma consciente e criteriosa. Cerca de 20% do tempo da UC será dedicado ao acompanhamento do trabalho realizado em modalidade de projeto.

Esta UC vem a sequência da UC de Análise e Visualização de Dados, onde os estudantes desenvolvem competências de análise de informação, para que nesta UC possam desenvolver a sua capacidade de tradução dessas informações para linguagem visual. Esta UC é do tipo aplicativo tendo por base os constructos teóricos já explorados na UC de Fundamentos de Design Visual.

4.2.17. Observações (EN):

This course contributes to specific objectives of the CE C1, C2, Ap2, Ap3, At1, and At2. Specifically, about 20% of the working time of the CU will be dedicated to the visualization of original visual communication solutions exploring digital tools, 10% of the working time will be dedicated to the presentation of authors and reference works, 40% will be associated with the ability to define and implement graphic and visual design principles, and 10% associated with the ability to make design choices in a conscious and informed way. About 20% of the UC time will be dedicated to the monitoring of the work done in project mode.

This course follows on from the Data Analysis and Visualization course, where students develop information analysis skills so that in this course, they can develop their ability to translate this information into visual language. This course is of the application type, based on the theoretical constructs already explored in the CU of Foundations of Visual Design.

Mapa III - Metodologia da Investigação**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Metodologia da Investigação

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Research Methodology

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Carlos Miguel Lopes Rosa - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Fernando Manuel Rodrigues Ferreira Gonçalves - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

- C1. Distinguir senso comum de conhecimento científico.
- C2. Definir princípios de design e teorias de comunicação
- C3. Analisar diferentes opções metodológicas adequadas a diferentes tipos de questões e objetivos de investigação no contexto do design de comunicação e produção dos media.
- C4. Conhecer diferentes instrumentos de recolha de dados/informação.
- Ap1. Construir uma questão de investigação e analisar de que forma esta se articula com os objetivos, hipóteses e teoria.
- Ap2. Dominar as ferramentas informáticas que auxiliam a pesquisa bibliográfica e dados estatísticos.
- Ap3. Construir fichas de leitura que auxiliam o desenvolvimento de um racional teórico coerente.
- Ap4. Compreender as regras citação e de redação de referências bibliográficas de acordo o modelo mais usado em ciências sociais.
- At1. Desenvolver competências de relacionamento e colaboração com diferentes interlocutores no contexto da Investigação Científica.
- At2 Realizar opções de de design de forma consciente e criteriosa

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

- C1. Discern between common knowledge and scientific knowledge.
- C2. Define design principles and communication theories
- C3. Analyze different methodological options appropriate to different types of research questions and objectives in the context of communication design and media production.
- C4. Acknowledge different data/information instruments.
- Ap1. Formulate a research question and analyze the association with the research aims, hypothesis, and theory.
- Ap2. Master the informatics tools available for literature review and access to statistical data.
- Ap3. Develop reading sheets to assist the development of a coherent theoretical rationale.
- Ap4. Understand the rules to cite manuscripts and make proper references.
- At1. Develop relationship and collaboration skills with different interlocutors within the context of Scientific Research.
- At2. Carry out design options consciously and insightfully.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

- 1. Investigação científica.
 - 1.1. Definição
 - 1.2. Conhecimento de senso comum e conhecimento científico
 - 1.3. Características de princípios de design
 - 1.4. Características de teorias de comunicação
- 2. Questão de investigação
 - 2.1. Relação com objetivos, hipóteses e teoria.
- 3. Pesquisa bibliográfica com recurso a ferramentas informáticas
 - 3.1. Google Scholar
 - 3.2. B-On
- 4. Pesquisa em fontes de dados estatísticos
- 5. O racional teórico: Construção de fichas de leitura.
- 6. Regras de citação de trabalhos científicos com recurso a ferramentas informáticas
- 7. Metodologias de investigação
 - 7.1. Descritiva,
 - 7.2. Correlacional,
 - 7.3. Não experimental,
 - 7.4. Quase-experimental,
 - 7.5. Experimental.
- 8. Construção de instrumentos de recolha de dados
 - 8.1. Questionários
 - 8.2. Entrevistas
- 9. Resultados de investigação
 - 9.1. Apresentação, interpretação e implicações dos resultados de investigação
- 10. Conceção de um trabalho científico e trabalho de cooperação entre investigadores

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Scientific research.*
 - 1.1. *Definition*
 - 1.2. *Common knowledge and scientific knowledge*
 - 1.3 *Characteristics of design principles*
 - 1.4 *Characteristics of communication theories*
2. *Research question*
 - 2.1. *Association with objectives, hypothesis and theory.*
3. *Literature review using information technology*
 - 3.1. *Google Scholar*
 - 3.2. *B-On*
4. *Statistical data sources*
5. *The theoretical rationale: Construction of reading guidelines.*
6. *Rules of citation of scientific papers using computer tools*
7. *Research methodologies*
 - 7.1. *Descriptive*
 - 7.2. *Correlational*
 - 7.3. *Non experimental*
 - 7.4. *Quasi-experimental,*
 - 7.5. *Experimental.*
8. *Design of instruments to collect data*
 - 8.1. *Questionnaires*
 - 8.2. *Interviews*
9. *Research results*
 - 9.1. *Presentation, interpretation and implications of the research results*
10. *Conceiving a scientific work and cooperation between stakeholders*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 será trabalhado no ponto 1. do conteúdo programático. O objetivo C2 será abordado especificamente nos sub-tópicos 1.3 e 1.4. O objetivo C3 será abordado no ponto 8 dos conteúdos programáticos, relativo à construção de instrumentos, e que se divide em 8.1 e 8.2. O objetivo C4 será trabalhado no ponto 7 dos conteúdos programáticos, mais especificamente nos subpontos 7.1 a 7.5. O objetivo Ap1 será trabalhado no ponto 2 dos conteúdos programáticos. O objetivo Ap2 está relacionado com os pontos 3 e 4 dos conteúdos programáticos. O objetivo Ap3 está relacionado com o ponto 5 dos conteúdos programáticos. O objetivo Ap4 irá ser trabalhado no ponto 6. O último objetivo relacionado com o desenvolvimento de aptidões e competências. Os últimos objetivos desta UC referem-se às atitudes (At1 e At2), sendo abordado nos conteúdos programáticos no ponto 10, referente à conceção de um trabalho científico e trabalho de cooperação entre investigadores.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

*Objective C1 will be worked on topic 1 of the syllabus.
Objective C2 will be worked specifically in the subtopics 1.3 and 1.4.
Objective C3 will be approached on topic 8, which is divided into 8.1. and 8.2.
Objective C4 will be worked on topic 7 of the syllabus, more specifically on sub-topics 7.1 to 7.5. . objective Ap1 will be worked on topic 2 of the syllabus.
The objective Ap2 will be approached on topics 3 and 4 of the syllabus.
The objective Ap3 will be approached on topic 5 of the syllabus.
The objective Ap4 will be approached on topic 6 of the syllabus. (At1 and At2) will be approached on topic 10 of the syllabus, which regards conceiving a scientific work and cooperation between stakeholders.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Por forma a integrar o modelo pedagógico da UE, relativamente ao modelo e-moderating (Salmon, 2013), na etapa II serão utilizados fóruns virtuais para que os estudantes socializem entre si; na etapa III os estudantes aprendem a ir em busca do conhecimento, por exemplo, através de vídeo-lições, artigos e repositórios de recursos; na etapa IV será exigido ao estudante maior trabalho autónomo com base em apresentações orais e resolução de problemas/exercícios; e na etapa V o estudante será avaliado na sua capacidade de aplicação do conhecimento através de relatórios, case-studies e um teste de avaliação. A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando ferramentas apropriadas.
- Fóruns, permitem dar continuidade a metodologias ativas e interrogativas fomentando a participação a reflexão e comunicação entre estudantes.
- Podcast, que consiste num conteúdo em formato áudio que permite aumentar a motivação dos estudantes, através da transmissão de conhecimento, de uma forma criativa.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

In order to integrate the pedagogical model of the EU, regarding the e-moderating model (Salmon, 2013), in stage II, virtual forums will be used for students to socialize with each other. In stage III, students learn to go in search of knowledge, for example, through video lessons, articles and resource repositories. In stage IV, students will be required to do more autonomous work based on oral presentations and problem/exercise solving. In stage V, students will be assessed on their ability to apply knowledge through Reports, Case-Studies and an assessment test. The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014). 1. The e-activities of a synchronous formative nature are: • Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish; • Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback. • Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development. 2. The e-activities of asynchronous formative nature are: • Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software. • Forums, allow continuing active and interrogative methodologies, encouraging participation, reflection, and communication among students. • Podcast, an edited audio recording format that allows students to increase their motivation, creatively transmitting knowledge.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino. O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade. A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores. Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação oral
2. Quizzes
3. Trabalho escrito

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um teste. Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua. Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC. Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas, o instrumento de teste envolverá a utilização do Respondus LockDown Browser, em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, já o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions. Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Oral presentation
2. Quizzes
3. Paper

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a test. The student must have a minimum score of 8 points. Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment. Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a test/work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course. In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C1, C2, C3 e C4 serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino expositiva e ativa com a apresentação oral de informações e proporcionando relações com os materiais disponíveis online para sistematização, aprofundamento e verificação de conhecimentos. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de aula virtual e sessão de tutoria, e as assíncronas de artigo/obra científica, podcast e fórum virtual.

O objetivo Ap1 será desenvolvido através de uma metodologia de ensino interrogativa, recorrendo às atividades formativas síncronas de aula virtual, e assíncronas de fórum virtual.

Os objetivos Ap2, Ap3 e Ap4 serão desenvolvidos através de metodologias de ensino demonstrativa e ativa promovendo-se a transmissão de conhecimentos com a explicação e a demonstração. O docente ensina a execução de um procedimento, tendo por base a demonstração e de seguida permite-se ao estudante aplicar em contexto e em temas do seu interesse a aplicação de conhecimento promovendo-se sessões de tutoria regular para o docente dinamizar o processo. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas como laboratório digital e aulas de tutoria e assíncronas de artigo/obra científica, podcast, simulação e fórum virtual.

O At1 e At2 irão ser desenvolvidos através de uma metodologia de ensino interrogativo que consiste na utilização da interrogação e da formulação de questões que conduzem os estudantes a encontrar soluções e os conhecimentos pretendidos. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de tutoria e sessões assíncronas de fórum virtual.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objectives C1, C2, C3, and C4 will be developed through an expository and active teaching methodology with an oral presentation of information and providing relations with the materials available online for systematization, deepening, and verification of knowledge. In this scope, the synchronous formative activities of virtual class and tutoring sessions will be used, and the asynchronous ones of articles/scientific work, podcasts, and virtual forums. Goal Apt1 will be developed through an interrogative teaching methodology, using the synchronous virtual classroom and asynchronous virtual forum activities. Goals Apt2, Apt3, and Apt4 will be developed through demonstrative and active teaching methodologies, promoting the transmission of knowledge through explanation and demonstration. The teacher teaches the execution of a procedure based on demonstration and then allows students to apply in context and on topics of their interest the application of knowledge, promoting regular tutorial sessions for the teacher to streamline the process. In this context, synchronous learning activities will be used, such as the digital laboratory and tutorial classes, and asynchronous ones, such as articles/scientific works, podcasts, simulations, and virtual forums. Activities 1 and 2 will be developed through an interrogative teaching methodology that consists of interrogation and the formulation of questions that lead students to find solutions and the desired knowledge. Synchronous tutoring and asynchronous virtual forum sessions will be used.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Ampudia, F., et al (2016). *Investigação em Ciências Sociais – Guia Prático do Estudante*. PACTOR-Edições de Ciências Sociais, Forenses e de Educação.

Bell, J. (2010). *Como realizar um projecto de investigação: um guia para a pesquisa em ciências sociais e da educação*. Gradiva.

Bryman, A. (2016). *Social research methods*. Oxford: Oxford University Press.

Coutinho, C. P. (2013). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas. Teoria e prática*. Coimbra: Almedina.

Creswell, J. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. SAGE Publications. (https://www.amazon.com/dp/B07C6LT6CJ/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_EXD4BJGX5V9THCWCCGFN)

Leonard, N. & Ambrose, G (2012). *Design research: investigation for successful creative solutions*, AVA.

Loseke, D. R. (2017). *Methodological thinking: basic principles of social research design*. Sage.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Ampudia, F., et al (2016). *Investigação em Ciências Sociais – Guia Prático do Estudante*. PACTOR-Edições de Ciências Sociais, Forenses e de Educação.

Bell, J. (2010). *Como realizar um projecto de investigação: um guia para a pesquisa em ciências sociais e da educação*. Gradiva.

Bryman, A. (2016). *Social research methods*. Oxford: Oxford University Press.

Coutinho, C. P. (2013). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas. Teoria e prática*. Coimbra: Almedina.

Creswell, J. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. SAGE Publications. (https://www.amazon.com/dp/B07C6LT6CJ/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_EXD4BJGX5V9THCWCCGFN)

Leonard, N. & Ambrose, G (2012). *Design research: investigation for successful creative solutions*, AVA.

Loseke, D. R. (2017). *Methodological thinking: basic principles of social research design*. Sage.

4.2.17. Observações (PT):

A Unidade Curricular de Metodologia da Investigação tem como objetivo familiarizar os estudantes com os conceitos, conhecimentos, métodos e técnicas fundamentais para investigações de natureza científica, que servirão de alicerces ao seu percurso intelectual e académico. Alia aspetos teóricos e conceituais a uma grande vertente prática, através na realização de várias tarefas de investigação ao longo do semestre. É particularmente útil neste ciclo de estudos por contribuir em cerca de 70% do tempo (~100h) para o objetivo específico C3 orientado para o conhecimento de metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia, fornecendo ferramentas metodológicas que permitem a realização de trabalhos de investigação.

4.2.17. Observações (EN):

The Course Unit of Research Methodology aims to familiarize students with the concepts, knowledge, methods, and techniques fundamental to scientific research, which will serve as a foundation for their intellectual and academic careers. It combines theoretical and conceptual aspects with a significant practical component by completing various research tasks throughout the semester. It is instrumental in this Cycle of Studies because it contributes about 70% of the time (~100h) to the specific objective C3. It supports the knowledge about methodologies and methods of project development in visual design and multimedia production, providing methodological tools that allow research work to be carried out.

Mapa III - Modelação 3D**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Modelação 3D

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

3D Modeling

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):*AVPM***4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):***AVPM***4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):***Semestral***4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):***Semiannual***4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):***150.0***4.2.5. Horas de contacto:***Assíncrona a distância (AD) - T-28.0**Síncrona a distância (SD) - TP-23.0***4.2.6. % Horas de contacto a distância:***100.00%***4.2.7. Créditos ECTS:***6.0***4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:**

- *Eduardo Gonçalves - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

- *Pedro Mota Teixeira - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):*C1 – Identificar obras de referência na área da produção 3D**Ap1 – Modelar visualmente em 3D produtos, ambientes e personagens usando tecnologias digitais;**Ap2 – Recriar ou replicar produtos para utilização em diferentes contextos;**Ap4 – Desenvolver soluções técnicas ajustadas a problemas gráficos propostos;**At3 – Desenvolver produtos 3D que possam ser integrados e completar projetos com objetivos de comunicação bem definidos.***4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):***C1 - Identify reference works in the area of 3D production**Ap1 - Model visually in 3D products, environments, and characters using digital technologies;**Ap2 - Recreate or replicate products for use in different contexts;**Ap4 - Develop technical solutions adjusted to proposed graphic problems;**At3 - Develop 3D products that can integrate and complete projects with well-defined communication objectives.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. *Introdução aos conceitos e princípios de modelação 3D*
2. *Fundamentos de sobre programas de animação e modelação*
3. *Referências de modelação digital 3D*
4. *Funcionamento de software de representação e modelação 3D:*
 - 4.1. *Interface e ambiente de trabalho;*
 - 4.2. *Tipos de seleção;*
 - 4.3. *Criação de objetos;*
 - 4.4. *Modificadores;*
 - 4.5. *Shaders;*
 - 4.6. *Texturas;*
 - 4.7. *Iluminação;*
 - 4.8. *Câmaras;*
 - 4.9. *Renderização.*
5. *Exportação*
6. *Animação: Bones+Skin+Rigging*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Introduction to the concepts and principles of 3D modeling*
2. *Fundamentals of animation and modeling programs*
3. *3D digital modeling references*
4. *Operation of 3D modeling and representation software:*
 - 4.1. *Interface and working environment;*
 - 4.2. *Types of selection;*
 - 4.3. *Creation of objects*
 - 4.4. *Modifiers*
 - 4.5. *Shaders*
 - 4.6. *Textures;*
 - 4.7. *Lighting;*
 - 4.8. *Cameras;*
 - 4.9. *Rendering.*
5. *Exporting*
6. *Animation: Bones+Skin+Rigging*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 será abordado no tópico 3 dos conteúdos programáticos sobre referências de modelação digital 3D.

Os objetivos Ap1 e Ap2 estão ambos associados à aplicação na prática do ponto 4 onde se demonstra o funcionamento de software de representação e modelação 3D. Antes de serem abordados esses pontos na prática o aluno deverá já ter adquirido alguns conhecimentos de base sobre associados aos pontos 1 e 2 respetivamente, conceitos e princípios de modelação 3D e fundamentos de sobre programas de animação e modelação. Como UC introdutória da exploração técnica do 3D os primeiros exercícios serão associados à tentativa de replicação de formas de referência sendo assim também relevante o ponto 3 já mencionado.

Os objetivos Ap4 e AT3 serão promovidos na exploração prática dos conteúdos programáticos dos pontos 4, 5 e 6 respetivamente sobre o funcionamento de software de representação e modelação 3D, exportação e animação 3D.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 will be addressed in topic 3 of the course contents about 3D digital modeling references.

Objectives Ap1 and Ap2 are both associated with the practical application of point 4 where the operation of 3D modeling and representation software is demonstrated. Before these points are addressed in practice, the student must have already acquired some basic knowledge associated with points 1 and 2, respectively, concepts and principles of 3D modeling and fundamentals of animation and modeling programs. As an introductory CU of technical exploration of 3D, the first exercises will be associated with replicating reference forms, thus also relevant to point 3 already mentioned.

The objectives Ap4 and AT3 will be promoted in the practical exploration of the programmatic content of points 4, 5, and 6, respectively, on the operation of 3D modeling and representation software, 3D export, and animation.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais e fóruns digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e o trabalho autónomo será promovido com quizzes e com a realização de case studies. O desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho final.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Video-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.
- Vídeo-screencast, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que permitirão ao aluno evoluir nos seus conhecimentos relativos técnicas digitais e modos de fazer usando software específico.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes and forums, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and autonomous learning objects like quizzes. The development stage will be developed through the elaboration of a final work.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.
- Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Projeto de modelação I
2. Projeto de modelação II
3. Case studies e/ou fóruns

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma apresentação de projeto final.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. 3D Modeling Project I
2. 3D Modeling Project II
3. Case studies and/or forums

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of final project. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 associado à capacidade de identificar obras de referência na área da produção 3D decorre de metodologia expositiva inicial onde se assume que o discente na sequência de uma aula virtual introdutória sobre o tema deverá verificar referências nos materiais disponibilizados nos recursos digitais da UC. A escolha de referências para desenvolvimento de exercícios em case studies permitirá a exploração também de técnicas, obras ou autores de forma mais intensa contribuindo também para a memorização destas referências.

O foco nas metodologias ativas permite o desenvolvimento competências associadas ao saber fazer (AP1 - Modelar visualmente em 3D produtos, ambientes e personagens usando tecnologias digitais; AP2 - Recrear ou replicar produtos para utilização em diferentes contextos; AP4 - Desenvolver soluções técnicas ajustadas a problemas gráficos propostos) e à manipulação e ferramentas e técnicas. Estas metodologias iniciam-se a partir desde a primeira semana em que é lançado um trabalho individual de duração intermédia e terá continuidade com o segundo trabalho. Exercícios curtos e escolhidos pelos estudantes são desenvolvidos de forma autónoma também inseridas na metodologia ativa havendo um mínimo de exercícios que serão usados como case studies para a avaliação. Naturalmente estes exercícios contribuirão também para os objetivos relativos às aptidões mencionadas AP1, AP2 e AP4.

O objetivo AT3 de desenvolver produtos 3D que possam ser integrados e completar projetos com objetivos de comunicação bem definidos será promovido com um o Projeto integrado final onde os estudantes desenvolvem trabalho interdisciplinas fazendo a integração de elementos desenvolvidos na UC com outros projetos desenvolvidos noutras UC do curso ou explorando formas de integração dos trabalhos 3D desenvolvidos entre colegas recriando universos em que diferentes trabalhos podem conviver e ser integrados de forma credível (dentro das regras do universo criado).

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 is associated with the ability to identify reference works in 3D production results from an initial expository methodology where it is assumed that the student, following an introductory virtual class on the subject, should check references in the materials available in the digital resources of the course. The choice of references for the development of exercises in case studies will also allow the exploration of techniques, works, or authors in a more intense way, also contributing to the memorization of these references.

The focus on active methodologies allows the development of skills associated with knowing how to do (AP1 - Visually model products, environments, and characters in 3D using digital technologies; AP2 - Recreate or replicate products for use in different contexts; AP4 - Develop technical solutions adjusted to proposed graphic problems) and the manipulation and tools and techniques. These methodologies start from the first week when an individual work of intermediate duration is launched and will be continued with the second work. Short exercises chosen by the students will be developed independently, also within the active methodology, with a minimum of exercises used as case studies for evaluation. Naturally, these exercises will also contribute to the objectives for the mentioned skills AP1, AP2, and AP4.

The objective AT3 of developing 3D products that can be integrated and complete projects with well-defined communication objectives will be promoted with a final Integrated Project where students develop interdisciplinary work doing the integration of elements developed in the UC with other projects developed in other UC of the course or exploring ways of integration of 3D work developed between colleagues recreating universes where different works can coexist and be integrated in a credible way (within the rules of the universe created).

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

- Thilakanathan, D. (2016). 3D Modeling For Beginners: Learn everything you need to know about 3D Modeling, Self-published, ISBN-13: 978-1530799626 (https://www.amazon.com/dp/B01DJ2I930/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_6KGZ7CQ1H72S8A7YVXEE)*
- Daniele, T. (2009). Poly-Modeling with 3ds Max: Thinking Outside of the Box. Focal Press/Elsevier (https://www.amazon.com/dp/B0B36P466J/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_FR09ABYGY11KA00HK6T5)*
- Kerlow, I. (2009). The Art of 3D Computer Animation and Effects. 4th Revised & enlarged Edition, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. (https://www.amazon.com/dp/B000VI25AY/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_PR6JH4JKZMQEQE4VF1JC)*
- McCarthy, M. (2014). How to Cheat in 3ds Max. Focal Press. (https://www.amazon.com/dp/B00FYR3EHA/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_MBJBMWVG9Q090748KDFG)*
- Ratner, P. (2003). 3D Human Modelling and Animation. Wiley.*
- Szunyoghi, A., Feher, G., Alexander e K. (2011). Human Anatomy for Artists. H. F. Ullmann*
- Vaughan, W. (2011), Digital Modeling, ISBN-13: 978-0321700896*

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Thilakanathan, D. (2016). *3D Modeling For Beginners: Learn everything you need to know about 3D Modeling*, Self-published, ISBN-13: 978-1530799626 (https://www.amazon.com/dp/B01DJ2I930/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_6KGZ7CQ1H72S8A7YVXEE)

Daniele, T. (2009). *Poly-Modeling with 3ds Max: Thinking Outside of the Box*. Focal Press/Elsevier (https://www.amazon.com/dp/B0B36P466J/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_FR09ABYGY11KA00HK6T5)

Kerlow, I. (2009). *The Art of 3D Computer Animation and Effects. 4th Revised & enlarged Edition*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. (https://www.amazon.com/dp/B000VI25AY/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_PR6JH4JKZMQEQE4VF1JC)

McCarthy, M. (2014). *How to Cheat in 3ds Max*. Focal Press. (https://www.amazon.com/dp/B00FYR3EHA/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_MBJBMWVG9Q090748KDFG)

Ratner, P. (2003). *3D Human Modelling and Animation*. Wiley.

Szunyoghi, A., Feher, G., Alexander e K. (2011). *Human Anatomy for Artists*. H. F. Ullmann

Vaughan, W. (2011), *Digital Modeling*, ISBN-13: 978-0321700896

4.2.17. Observações (PT):

Esta UC contribui para cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C1, AP1, AP2 e AP3. Concretamente, cerca de 70% do tempo de trabalho da UC (~100h) será dedicada ao apoio à modelação visual em 3D de produtos, ambientes ou personagens em contexto narrativo usando tecnologias digitais, 10% do tempo de trabalho será dedicado a ajudar o estudante a identificar obras de referência na área da produção 3D, e 20% dedicado ao acompanhamento de exercícios de modelação e a trabalho de projeto que revelem capacidade de implementação de princípios de design e possam contribuir para projetos de comunicação.

Esta UC desenvolve-se a partir de bases de desenho digital já exploradas em UC anteriores e parte do trabalho será realizado de forma articulada com a UC de Animação Digital.

Esta UC é do tipo aplicativo e deve proporcionar ao estudante as ferramentas técnicas e referências visuais para a produção 3D em UC do último ano do ciclo de estudos.

4.2.17. Observações (EN):

This CU contributes to fulfilling the specific objectives of the study cycle C1, AP1, AP2, and AP3. Specifically, about 70% of the UC work time (~100h) will be dedicated to supporting the visual 3D modeling of products, environments, or characters in a narrative context using digital technologies, 10% of the work time will be dedicated to helping the student identify reference works in the area of 3D production, and 20% will be dedicated to monitoring modeling exercises and project work that reveal the ability to implement design principles and can contribute to communication projects.

This course builds on the foundations of digital design already explored in previous courses, and part of the work will be carried out in conjunction with the Digital Animation course.

This course is of the application type and should provide students with the technical tools and visual references for 3D production in the final year course

Mapa III - Projeto de Comunicação Digital**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Projeto de Comunicação Digital

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Digital Communication Project

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Silvia Maria Rala dos Santos* - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• *Ana Gini Carvalho* - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 | Identificar as boas práticas no design de projetos de comunicação digital

C2 | Descrever diversos tipos de narrativas digitais;

Ap1 | Reproduzir modelos e princípios de narrativas digitais adequadas a contextos e públicos definidos;

Ap3 | Visualizar soluções de comunicação audiovisual criativas e originais explorando ferramentas digitais;

At1 | Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa;

At2 | Desenvolver projeto e planos de design audiovisual que incluam nas suas fases componentes de avaliação contribuindo para que a definição de níveis de sucesso ou eficácia na resposta a objetivos de comunicação.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 | Identify good practices in the design of digital communication projects

C2 | Describe several types of digital narratives;

Ap1 | Reproduce models and principles of digital narratives adequate to defined contexts and audiences;

Ap3 | Visualize creative and original audiovisual communication solutions exploring digital tools;

At1 | Carry out design options consciously and thoughtfully;

At2 | Develop project and audiovisual design plans that include in their phases evaluation components contributing to the definition of levels of success or effectiveness in meeting communication objectives.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Espaços de comunicação:

1.1. Arquitetura

1.2. Redes sociais e comunidades

1.3. Realidade virtual

1.4. Realidade aumentada

1.5. Jogos

2. Narrativas digitais:

2.1. Lineares

2.2. Não-lineares

2.3. Interativas

2.4. Transmedia

2.5. Crossmedia

3. Linguagem audiovisual:

3.1. Sequência de planos

3.2. Lentes dinâmicas

3.3. Profundidade de campo dinâmico

3.4. Imersão e áudio

4. Media digitais:

4.1. Extensões do homem

4.2. Classificação dos media

4.3. Media participativos

4.4. O impacto dos meios

5. Investigação ao longo do processo de design

5.1. Planificação e definição

5.2. Exploração e síntese

5.3. Criação de conceito e protótipo

5.4. Avaliação e produção

5.5. Implementação e monitorização

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Communication spaces:*
 - 1.1. *Architecture*
 - 1.2. *Social networks and communities*
 - 1.3. *Virtual reality*
 - 1.4. *Augmented reality*
 - 1.5. *Games*
2. *Digital narratives:*
 - 2.1. *Linear*
 - 2.2. *Non-linear*
 - 2.3. *Interactive*
 - 2.4. *Transmedia*
 - 2.5. *Crossmedia*
3. *Audiovisual language:*
 - 3.1. *Sequence of shots*
 - 3.2. *Dynamic lenses*
 - 3.3. *Dynamic depth of field*
 - 3.4. *Immersion and audio*
4. *Digital media:*
 - 4.1. *Extensions of man*
 - 4.2. *Classification of media*
 - 4.3. *Participative media*
 - 4.4. *The impact of media*
5. *Research throughout the design process*
 - 5.1. *Planning and definition*
 - 5.2. *Exploring and synthesizing*
 - 5.3. *Concept creation and prototyping*
 - 5.4. *Evaluation and production*
 - 5.5. *Implementation and monitoring*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 será explorado nos conteúdos do primeiro tópico introdutório, onde se procura acentuar o processo de comunicação a partir dos fundamentos gerais centrados no ser humano desenvolvendo-se um percurso do analógico para o digital acentuando as proximidades entre os vários meios.

Os conteúdos programáticos do segundo ponto procuram focar nos conhecimentos associados aos vários tipos de narrativas digitais e definição dos principais conceitos para as distinguir contribuindo para o objetivo C2 e Ap1. Estes conteúdos serão fundamentais para atingir os objetivos mais complexos associados às linguagens audiovisuais em contextos e suportes digitais. Estes objetivos Ap3 e At2 estão mais diretamente associados aos conteúdos do ponto 3, linguagem audiovisual e ponto 4 media digitais.

Os conteúdos explorados no ponto 5 de investigação promovem os conhecimentos fundamentais e o acesso a referências para que o aluno possa estar mais preparado para cumprir o objetivo At2.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 will be explored in the contents of the first introductory topic, which seeks to emphasize the communication process from the general fundamentals centered on the human being, developing a path from analog to digital, accentuating the proximities between the various media.

The programmatic contents of the second point seek to focus on the knowledge associated with the several types of digital narratives and the definition of the main concepts to distinguish them, contributing to objectives C2 and Ap1. These contents will be fundamental to achieving more complex audiovisual language objectives in digital contexts and media. These objectives Ap3 and At2 are more directly associated with the contents of point 3, audiovisual language, and point 4, digital media.

The contents explored in point 5 on the methods of research, promote the fundamental knowledge and access to references so that the student can be better prepared to meet objective At2.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, livros digitais e podcasts, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários desafios de trabalho autónomo e colaborativo, e o desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho final em grupos de 3 elementos.

As atividades propostas desenvolvem uma metodologia ativa assente em resolução de problemas, em que o aluno assume o papel de realizador e editor de possíveis soluções para os desafios lançados.

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;*
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.*
- Aulas de laboratório virtual, permitiram atividades demonstrativas e de tutoria na exploração de ferramentas digitais e desenvolvimento de trabalhos.*

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.*
- Vídeo-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.*
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.*
- Podcast, que consiste num conteúdo em formato áudio que permite aumentar a motivação dos estudantes, através da transmissão de conhecimento, de uma forma criativa.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes, books digital and podcasts, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and several challenges for autonomous and collaborative work, and the last stage will be accomplished through the elaboration of a final group project with teams of 3 elements.

The proposed activities support an active methodology based on problem-solving learning, in which the student assumes the role of a director or editor of possible solutions to the proposed challenges.

1. The chosen e-activities of a synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;*
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.*
- Virtual laboratory, classes allow demonstrations and tutorial activities to explore digital tools and work development.*

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.*
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.*
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.*
- Podcast, an edited audio recording format that allows students to increase their motivation, creatively transmitting knowledge.*

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de projeto I
2. Apresentação de projeto II
3. Relatório de projeto

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de relatório final de projeto e apresentação do projeto.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Project presentation I
2. Project presentation II
3. Project report

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a final project report and the project presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Para que os estudantes consigam alcançar os objetivos associados à aquisição de conhecimentos:

C1- Identificar as boas práticas no design de projetos de comunicação digital;

C2- Descrever diversos tipos de narrativas digitais, serão usadas duas metodologias:

- *Expositiva com a breve apresentação de alguns conceitos mais relevantes e de principais referências;*
- *Ativa baseada no desenvolvimento de um projeto em que o estudante assume o papel de investigador e de criativo para procurar responder a desafios de comunicação propostos. Os estudantes terão oportunidade de sistematizar os conceitos mais relevantes para os seus trabalhos no relatório final do projeto. Esta duas metodologias complementam-se sendo que em sessões de tutoria é gerido o nível de autonomia que cada discente deverá assumir perante cada desafio. A complexidade de algumas estratégias e o confronto provável entre as mesmas requer o envolvimento ativo do estudante na aplicação e a confrontação com soluções visíveis e manipuláveis que permitam a validação do trabalho.*

Este trabalho aplicativo favorece também a compreensão e a memorização dos conceitos propostos.

Por sua vez, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de aptidões:

Ap1- Reproduzir modelos e princípios de narrativas digitais adequadas a contextos e públicos definidos e Ap2 - Visualizar soluções de comunicação audiovisual criativas e originais explorando ferramentas digitais, vão ser trabalhadas 2 metodologias:

- *Demonstrativa, com a explicação e demonstração de técnicas e procedimentos em aulas de laboratório virtual. Em aulas de laboratório será possível igualmente aos alunos fazerem demonstrações de processos decorrentes do estudo dos mesmos de forma ativa.*
- *Ativa, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Promovendo sessões de tutoria em grupo e fóruns virtuais para a discussão de soluções projetuais entre pares e suscitar curiosidade sobre conteúdos pertinentes.*

Por último, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de atitudes: At1| Realizar opções de design de forma consciente e criteriosa; At2| Desenvolver projeto e planos de design audiovisual que incluam nas suas fases componentes de avaliação contribuindo para que a definição de níveis de sucesso ou eficácia na resposta a objetivos de comunicação, serão trabalhadas três metodologias:

- *Demonstrativa;*
- *Ativa, promovem-se momentos de acompanhamento e de avaliação do projeto requerendo a documentação exaustiva e a confrontação do trabalho desenvolvido com as metodologias previstas, o trabalho de pesquisa e leitura de referências relativas aos CP;*
- *Interrogativa, onde se procura estimular a discussão de trabalhos entre os estudantes e se formulam de questões que conduzem os estudantes a verbalizarem as suas opiniões e linhas de argumentação sobre opções de design. Esta metodologia será aplicada em sessões de tutoria e laboratórios virtuais.*

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

In order for students to achieve the objectives associated with the acquisition of knowledge: C1 - Identify good practices in the design of digital communication projects; C2 - Describe several types of digital narratives, two methodologies will be used:

- Expository with the brief presentation of some of the most relevant concepts and primary references;
- Active based on the development of a project in which the student assumes the role of researcher and creative to respond to proposed communication challenges. Students will be able to systematize the most relevant concepts for their work in the final project report. These two methodologies complement each other, and in tutorial sessions, the level of autonomy that each student must assume in the face of each challenge is managed. The complexity of some strategies and the potential confrontation between them requires the student's active involvement in the application and confrontation with visible and manipulable solutions that allow the validation of the work. This application work also favors understanding and memorization of the proposed concepts.

In turn, for students to achieve the following skill objectives: Ap1 - Reproduce models and principles of digital narratives appropriate to defined contexts and audiences and Ap2 - Visualize creative and original audiovisual communication solutions exploring digital tools, two methodologies will be worked:

- Demonstrative, with the explanation and demonstration of techniques and procedures in virtual lab classes. It will also be possible for students to demonstrate processes arising from their study in laboratory classes.

- Active, in which the student has an active role in the search for knowledge and the teacher has, fundamentally, a role of facilitator.

Promoting group tutorial sessions and virtual forums to discuss design solutions among peers and arouse curiosity about relevant content.

Finally, for students to achieve the following objectives of attitudes: At1 | Make design options consciously and thoughtfully; At2 | Develop project and audiovisual design plans that include in their phases evaluation components contributing to the definition of levels of success or effectiveness in meeting communication objectives, three methodologies will be worked:

- Demonstrative, as we have seen above,;

- Active moments of monitoring and evaluation of the project are promoted, requiring thorough documentation and confrontation of the work developed with the methodologies provided, research work, and reading of references relating to programmatic content;

- Interrogative, where we try to stimulate the discussion among students and arouse students to verbalize their opinions and lines of argumentation on design options. This methodology will be applied in tutorial sessions and virtual laboratory classes and supported by digital form units.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Austin, T. (2020). *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication*. Routledge.

Braha, Y., & Byrne, B. (2010). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design*. Focal Press.

Hanington, B., & Martin, B. (2021). *Universal Methods of Design Expanded and Revised: 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publishers.

Lidwell, W. (2015). *The Pocket Universal Principles of Design: 150 Essential Tools for Architects, Artists, Designers, Developers, Engineers, Inventors, and Makers*. Rockport Publishers.

Miller, C. H. (2019). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment (4th ed.)*. CRC

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Austin, T. (2020). *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication*. Routledge.

Braha, Y., & Byrne, B. (2010). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design*. Focal Press.

Hanington, B., & Martin, B. (2021). *Universal Methods of Design Expanded and Revised: 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publishers.

Lidwell, W. (2015). *The Pocket Universal Principles of Design: 150 Essential Tools for Architects, Artists, Designers, Developers, Engineers, Inventors, and Makers*. Rockport Publishers.

Miller, C. H. (2019). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment (4th ed.)*. CRC

4.2.17. Observações (PT):

A unidade curricular de Projeto de Comunicação Digital, de 6 ECTS, tem os seguintes objetivos dentro do ciclo de estudos do Curso de Design Visual, dedicando:

- Cerca de 20% do tempo de trabalho da UC (~30h) será dedicada a implementar princípios de design gráfico e visual;
- Cerca de 60% do tempo de trabalho da UC (~75h) será dedicada a desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação;
- Cerca de 20% do tempo de trabalho da UC (~30h) será dedicada a visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais;

Esta Unidade Curricular de natureza aplicada é última de carácter projetual a ser lecionada antes dos alunos divergirem na opção dos minors. Assume assim o papel de fortalecer as relações interdisciplinares relevantes para qualquer projeto de design. Procura ainda promover a ligação entre os conhecimentos científicos e a sua aplicação em casos particulares valorizando metodologias e boas práticas de investigação.

4.2.17. Observações (EN):

The curricular unit of Digital Communication Project, of 6 ECTS, has the following objectives within the study cycle of the Visual Design Course, dedicating:

- About 20% of the UC work time (~30h) will be dedicated to implementing graphic and visual design principles;
- About 60% of the UC work time (~75h) will be devoted to developing visual design projects that respond to communication objectives;
- About 20% of the work time of the UC (~30h) will be dedicated to visualizing creative and original visual communication solutions exploring digital tools;

This curricular unit of applicative nature is the last one of a project nature to be taught before students diverge to the option of the minor. It thus assumes the role of strengthening interdisciplinary relationships relevant to any design project. It also seeks to promote the connection between scientific knowledge and its application in particular cases valuing methodologies and good research practices.

Mapa III - Projeto de Comunicação Visual**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Projeto de Comunicação Visual

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Visual Communication Project

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

- *Ana Nunes Jorge - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

- *Fernando Emanuel de Pina Mendes - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

- C1 | Identificar fundamento teórico e práticos no âmbito do Design Visual;
- C2 | Explicar e defender narrativas conceituais e projetuais;
- C3 | Interpretar e experimentar metodologias e métodos projetuais;
- Ap1 | Projetar de forma exploratória;
- Ap2 | Visualizar através de ferramentas e software digitais;
- Ap3 | Desenvolver conceitos projetuais;
- At1 | Perceber a natureza do projeto em Design;
- At2 | Ouvir e perceber o problema em design, refletindo de forma informada;
- At3 | Incrementar as suas próprias soluções projetuais, e as dos seus pares, com sentido crítico e analítico.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

- C1 | Identify theoretical and practical foundations in Visual Design;
- C2 | Explain and defend conceptual and design narratives;
- C3 | Interpret and experiment with design methodologies and methods;
- Ap1 | Design in an exploratory way;
- Ap2 | View through digital tools and software;
- Ap3 | Develop design concepts;
- At1 | Understand the nature of the project in Design;
- At2 | Listening and understanding the design problem, reflecting in an informed way;
- At3 | Enhance their design solutions and those of their peers with a critical and analytical sense.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Fundamentos do Design Visual:
 - a. Os elementos da composição gráfica
 - b. Os princípios da organização visual
 - c. Regras de aplicação
 - d. Estudos Gestalt
2. Metodologias e métodos projetuais
3. Narrativa e formas de documentação do projeto
4. Processos criativos
5. Exemplos de prática exploratória
6. Exemplos de práticas exploratórias com software digitais
7. Ambiente de edição de software de edição Illustrator e Photoshop
8. Exemplos de projetos de design e suas fases
9. Modelos de observação e crítica de objetos de design

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Fundamentals of Visual Design:
 - a. The elements of graphic composition
 - b. The principles of visual organization
 - c. Application rules
 - d. Gestalt Studies.
2. Methodologies and design methods
3. Narrative and project documentation forms
4. Creative processes
5. Examples of exploratory practice
6. Examples of exploratory practices with digital software
7. Illustrator and Photoshop editing software editing environment
8. Examples of design projects and their phases
9. Models of observation and criticism of design objects

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 é explorado inicialmente no primeiro ponto dos conteúdos fundamentais do design visual. Os objetivos C2, C3 e Ap3 desenvolvem-se inicialmente com os conteúdos apresentados nos pontos 2, 3 e 4 que abordam respetivamente metodologias e métodos projetuais, narrativa e formas de documentação do projeto e processos criativos. O objetivo Ap1 decorre da apresentação exemplos de prática exploratória (ponto 5). O objetivo Ap2 decorre da apresentação exemplos de prática exploratória no ponto 5 e 6 e na apresentação Ambiente de edição de software de edição Illustrator e Photoshop (ponto 7). Os objetivos Ap2, Ap3, At1, At2 e At3 desenvolvem-se na exploração acompanhada dos tópicos 8 e 9 respetivamente exemplos de projetos de design e suas fases e modelos de observação e crítica de objetos de design.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 is initially explored in the first point of the fundamental contents of visual design

Objectives C2, C3, and Ap3 are initially developed with the contents presented in points 2, 3, and 4, addressing design methodologies and methods, narrative, and forms of project documentation and creative processes.

Objective Ap1 will be developed with the presentation of examples and exploratory practice of content in point 5.

The objective Ap2 stems from the presentation of examples of exploratory practice in points 5 and 6 and in the presentation Editing environment of Illustrator and Photoshop editing software (point 7)

The objectives Ap2, Ap3, At1, At2, and At3 are developed in the exploration accompanied by topics 8 and 9, respectively, about examples of design projects and their phases, models of observation, and criticism of design objects.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, livros digitais e podcasts, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários objetos assíncronos e de trabalho autónomo, e o desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho final.

As e-atividades de natureza formativa síncrona desenvolvem uma metodologia ativa assente em resolução de problemas, em que o aluno assume o papel de um designer na resolução de um problema de comunicação, explorando possíveis soluções para os desafios lançados.

1. As e-atividades de natureza formativa elegidas são:

- Em aulas virtuais, são lançados os desafios e apresentadas indicações de caminhos possíveis de exploração mostrando e discutindo exemplos de projetos de comunicação;*

- Em sessões de tutoria os estudantes apresentam resultados intermédios de resolução dos desafios propostos e o docente orienta e esclarece dúvidas dos estudantes.*

2. As atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- A leitura de livros digitais permitirá ao aluno acesso a formas mais concentradas e visualmente apelativas dos conteúdos considerados mais relevantes para esta UC.*

- Os fóruns-digitais permitem o debate de ideias e o esclarecimento de dúvidas processuais enriquecendo o espírito de entreaajuda entre os estudantes. Prevê-se uma maior participação inicial do docente na introdução dos temas de debate.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes, books digital and podcasts, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and several asynchronous and autonomous working objects, and the development will be accomplished through the elaboration of a final project.

The e-activities of a synchronous formative nature develop an active methodology based on problem-solving learning, in which the student assumes the role of a designer solves a communication problem, exploring diverse solution to the proposed challenges.

1. The synchronous formative activities are:

- In virtual classes, challenges are launched, and indications of possible exploration paths are presented, showing and discussing examples of communication projects;*

- In tutoring sessions, students present intermediate results for solving the proposed challenges, and the teacher guides and clarifies students' doubts.*

2. The chosen formative asynchronous activities are:

- Reading digital books will allow the student to access more concentrated and visually appealing forms of content considered most relevant for this UC.*

- Digital forums allow for the debate of ideas and clarification of procedural doubts, enriching the spirit of mutual help among students. It is expected greater initial participation of the teacher in the introduction of the debate themes.*

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de projeto I
2. Apresentação de projeto II
3. Case studies

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de trabalho projeto e apresentação.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Project presentation I
2. Project Presentation II
3. Case studies

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a project delivery and presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Para que os discentes consigam alcançar os objetivos de conhecimentos: C1 | Identificar fundamento teórico e práticos no âmbito da disciplina do Design Visual; C2 | Explicar e defender a narrativa conceitual e projetual; C3 | Interpretar e experimentar metodologias e métodos projetuais, vai ser usada uma metodologia expositiva inicial com base em aulas virtuais e em sequência adota-se uma metodologia ativa baseada em resolução de problemas em que o discente assume o papel de investigador e criativo para procurar responder aos desafios de comunicação propostos. Estas duas metodologias complementam-se sendo que em sessões de tutoria é gerido o nível de autonomia que cada discente deverá assumir perante cada desafio.

Por sua vez, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de aptidões: Ap1 | Projetar de forma exploratória; Ap2 | Visualizar através de ferramentas e software digitais; Ap3 | Desenvolver conceitos projetuais, vão ser trabalhadas duas metodologias:

- Demonstrativa, com a transmissão de conhecimentos baseada na explicação e na demonstração de técnicas e procedimentos em aulas de laboratório virtual. Recorre-se também a livros digitais mostrando exemplos de projetos demonstrando por exemplo como deve ser realizada a documentação de um projeto.

- Ativa, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Promovendo sessões de tutoria em grupo e fóruns virtuais para a discussão de soluções projetuais entre pares e suscitar curiosidade sobre notícias pertinentes.

Por último, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de atitudes: At1 | Perceber a natureza do projeto em Design; At2 | Ouvir e perceber o problema em design, refletindo de forma informada; At3 | Incrementar as suas próprias soluções projetuais, e as dos seus pares, com sentido crítico e analítico, vão ser trabalhadas três metodologias:

- Demonstrativa, como já vimos em cima;
- Ativa, promove-se uma e-atividade de case-study para promover a introdução de mais uma situação real para análise e trabalho que pode ser desenvolvido em grupo ou contribuir para o trabalho de grupo final;
- Interrogativa, onde se procura suscitar dúvidas e se formulam de questões que conduzem os estudantes à procura de respostas e dos conhecimentos pretendidos. Esta metodologia será aplicada em sessões de tutoria, mas também em sessões mais avançadas de fórum digital.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

So that students can achieve the knowledge objectives: C1 | Identify theoretical and practical foundations in the scope of the Visual Design discipline; C2 | Explain and defend the conceptual and design narrative; C3 | Interpreting and experimenting with design methodologies and methods, an initial expository methodology based on virtual classes will be used and, subsequently, an active methodology based on problem-solving is adopted, in which the student assumes the role of researcher and creative to seek to respond to challenges proposed communication tools. These two methodologies complement each other, and in tutoring sessions, the level of autonomy that each student must assume in the face of each challenge is managed.

In turn, for students to achieve the following skill goals: Ap1 | Design in an exploratory way; Ap2 | View through digital tools and software; Ap3 | To develop design concepts, two methodologies will be worked on:

- o Demonstrative, with the transmission of knowledge based on the explanation and demonstration of techniques and procedures in virtual laboratory classes. Digital books are also used showing examples of projects demonstrating, for example, how the documentation of a project should be carried out.

- o Active, in which the student has an active role in the search for knowledge and the teacher has, fundamentally, a driving role —promoting group tutoring sessions and virtual forums to discuss design solutions among peers and arousing curiosity about relevant news.

Finally, for students to achieve the following attitude goals: At1 | Understand the nature of the project in Design; At2 | Listening and understanding the design problem, reflecting in an informed way; At3 | Incrementing their design solutions and those of their peers, with a critical and analytical sense, three methodologies will be worked:

- Demonstrative, as we have seen above;
- Active, a case-study e-activity is promoted to promote the introduction of another real situation for analysis and work that can be developed in groups or contribute to the final group work;
- Interrogative, the professor will raise doubts and formulate questions that lead students to search for answers and the desired knowledge. This methodology will be applied in tutoring sessions, but also more advanced digital forum sessions.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Ambrose, G. (2019). *The fundamentals of graphic design*, (4th ed). Lausanne: AVA (disponível online:

https://www.amazon.com/dp/B07YBX7CSK/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_P8Q57YAGYWMB8JSYJRXW)

Anderson, G., & Heller, S. (2016). *The Graphic Design Idea Book: Inspiration from 50 Masters*. Laurence King Publishing. (Disponível online: https://www.amazon.com/dp/B01FFNHEVO/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_1DWC3Y8JV7VWCJZZQPXQ)

Boninici, P (2000). *Linguagem Visual: o misterioso meio de comunicação*, Portuguese edition, Destarte, Lisbon.

Boninici, P & Proud, L (1998). *Designing with photographs*, RotoVision, Switzerland.

Leonard, N & Ambrose, G (2012). *Design research: investigation for successful creative solutions*, AVA, Lausanne

Lupton, E., (2011). *Graphic Design Thinking, Beyond Brainstorming*. Princeton Architectural Press.

Norman, D. (2013). *The design of everyday things*. New York: Basic Books.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Ambrose, G. (2019). *The fundamentals of graphic design*, (4th ed). Lausanne: AVA (disponível online: https://www.amazon.com/dp/B07YBX7CSK/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_P8Q57YAGYWMB8JSYJRXW)

Anderson, G., & Heller, S. (2016). *The Graphic Design Idea Book: Inspiration from 50 Masters*. Laurence King Publishing. (Disponível online: https://www.amazon.com/dp/B01FFNHEVO/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_1DWC3Y8JV7VWCJZQPXQ)

Boninici, P (2000). *Linguagem Visual: o misterioso meio de comunicação*, Portuguese edition, Destarte, Lisbon.

Boninici, P & Proud, L (1998). *Designing with photographs*, RotoVision, Switzerland.

Leonard, N & Ambrose, G (2012). *Design research: investigation for successful creative solutions*, AVA, Lausanne

Lupton, E., (2011). *Graphic Design Thinking, Beyond Brainstorming*. Princeton Architectural Press.

Norman, D. (2013). *The design of everyday things*. New York: Basic Books.

4.2.17. Observações (PT):

A unidade curricular de Projeto de Comunicação Visual, de 6 ECTS, tem os seguintes objetivos dentro do Ciclo de Estudos do Curso de Design Visual:

- Cerca de 30% do tempo de trabalho será dedicada a implementar princípios de design gráfico e visual;
- Cerca de 30% do tempo de trabalho será dedicada a desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação;
- Cerca de 30% do tempo de trabalho será dedicada a visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais através da exploração de ferramentas digitais;
- Cerca de 10% do tempo de trabalho será dedicado a definir e aplicar metodologias projetuais do design visual.

Esta UC tem na sua génese um caráter aplicativo, introduzindo os discentes à metodologia projetual, com o objetivo de realizar Projetos de Comunicação Visual, usando os conceitos teóricos adquiridos nas outras UC. Nesta UC a teoria será aplicada dando expressão a visualizações, que iniciem o aluno numa praxis devidamente fundamentada.

4.2.17. Observações (EN):

The course unit of Visual Communication Project, of 6 ECTS, has the following objectives within the Study Cycle of the Visual Design Course:

- About 30% of working time will be dedicated to implementing graphic and visual design principles;
- About 30% of working time will be dedicated to developing visual design projects that respond to communication objectives;
- About 30% of working time will be dedicated to visualizing creative and original visual communication solutions through the exploration of digital tools;
- About 10% of the working time will be dedicated to defining and applying visual design project methodologies.

This course unit has an application character in its genesis, introducing students to the design methodology, with the aim of carrying out Visual Communication Projects, using the theoretical concepts acquired in other course units. In this UC the theory will be applied giving expression to visualizations, which initiate the student in a well-founded praxis

Mapa III - Projeto de Edição Gráfica**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Projeto de Edição Gráfica

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Graphic Editing Project

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0
Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Ana Catarina de Oliveira Redol - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Ana Nunes Jorge - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 | Identificar as melhores práticas na edição gráfica no âmbito do Design Visual;
C2 | Explicar e defender a narrativa conceptuais e projetuais;
C3 | Interpretar e experimentar metodologias e métodos projetuais;
Ap1 | Implementar princípios de design gráfico e visual;
Ap2 | Visualizar soluções de comunicação criativas e originais explorando ferramentas digitais;
Ap3 | Desenvolver conceitos projetuais para a paginação e edição online;
At1 | Perceber a natureza do projeto em Design;
At2 | Ouvir e perceber o problema em design, refletindo de forma consciente e informada;
At3 | Desenvolver projetos de design gráfico que respondam a objetivos de comunicação, com sentido crítico e analítico.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 | To identify the best practices in Graphic Publishing Project within the Visual Design Course;
C2 | To explain and defend concept, narrative, and project;
C3 | To interpret and experiment project methodologies;
Ap1 | To project in a systematic and organized way;
Ap2 | To carry out projects using digital tools and software;
Ap3 | To develop project concepts;
At1 | To understand the nature of a design based project;
At2 | To listen and to understand design problem solving, considering the theories;
At3 | To increment their communication project solutions with critical thinking and an analytic approach.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Forma segue a função
2. Planificação do projeto gráfico
3. Processo criativo e investigação
4. Regras e princípios de paginação:
 - a. Espaço e linha
 - b. Formas e escala
 - c. Cor e textura
 - d. Composição e equilíbrio
 - e. Ritmo e movimento
5. Sistema de paginação:
 - a. Múltiplas grelhas e layouts de página
 - b. Letra, palavra e parágrafo
 - c. Hierarquias gráficas e unidade
6. A revolução gráfica da www:
 - a. Conceitos fundamentais da www
 - b. Anatomia da página web
 - c. Leitura online
 - d. Responsividade e adaptabilidade
 - e. Publicações nos media sociais
 - f. Gestão de cor para ecrã
7. Complexidade dos projetos reais e aplicabilidade das regras
8. Publicação testagem em múltiplos sistemas e interfaces

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Form follows function*
2. *Planning of the graphic project*
3. *The creative process and research*
4. *Rules and principles of layout:*
 - 4.1. *Space and line*
 - 4.2. *Shapes and scale*
 - 4.3. *Color and texture*
 - 4.4. *Composition and balance*
 - 4.5. *Rhythm and movement.*
5. *Paging system:*
 - 5.1. *Multiple grids and page layouts*
 - 5.2. *Letter, word, and paragraph*
 - 5.3. *Graphic hierarchies and unity.*
6. *The graphic revolution of the www:*
 - 6.1. *Fundamental concepts of the www*
 - 6.2. *Anatomy of the web page*
 - 6.3. *Online Reading*
 - 6.4. *Responsiveness and adaptability*
 - 6.5. *Social media publishing*
 - 6.6. *Color management for screen*
7. *The complexity of actual projects and applicability of rules*
8. *Publication testing on multiple systems and interfaces*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 é explorado no primeiro ponto dos conteúdos introduzindo a lógica de que em design a forma segue a função. Os objetivos C2 e C3 são explorados tendo como referência os conteúdos previstos para os tópicos 2 e 3 respetivamente sobre planificação do projeto gráfico e sobre o processo criativo e investigação

Os objetivos AP1, Ap2 e Ap3 são apenas atingidos na sequência da exploração teórica dos conceitos apresentados nos tópicos 4, 5 e 6 respetivamente regras e princípios de paginação, sistemas de paginação e a revolução gráfica da www. Aplica-se a lógica de promover o conhecimento das regras antes da sua aplicação e da testagem e aplicação crítica das regras.

Os objetivos At1, At2 e At3 desenvolvem-se assim na exploração acompanhada dos vários tópicos dos conteúdos programáticos com especial foco nos tópicos 2 e 3 já mencionados e nos tópicos 7 e 8 sobre complexidade dos projetos reais e aplicabilidade das regras e publicação testagem em múltiplos sistemas e interfaces.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 is explored in the first point of the contents introducing the logic that in design form follows function. Objectives C2 and C3 are explored concerning the contents provided for topics 2 and 3, respectively, on graphic project planning and the creative process and research.

Objectives AP1, Ap2, and Ap3 are only achieved following the theoretical exploration of the concepts presented in topics 4, 5, and 6 respectively on pagination rules and principles, pagination systems, and the www graphic revolution. In this approach, it is proposed to start with theoretical knowledge of the rules before trying to apply them critically is sustained.

Objectives At1, At2 and At3 are developed in the accompanied exploration of the various topics of the syllabus with a special focus on topics 2 and 3 already mentioned and on topics 7 and 8 on the complexity of real projects and applicability of rules and publication testing on multiple systems and interfaces.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, livros digitais e podcasts, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários objetos assíncronos e de trabalho autónomo, e o desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho final.

As e-atividades de natureza formativa síncrona desenvolvem uma metodologia ativa assente em resolução de problemas, em que o aluno assume o papel de um designer na resolução de um problema de identidade visual, explorando possíveis soluções para os desafios lançados.

As e-atividades de natureza formativa elegidas são

• Em aulas virtuais, são lançados os desafios e apresentadas indicações de caminhos possíveis de exploração mostrando e discutindo exemplos de projetos de comunicação;

• Em sessões de tutoria os estudantes apresentam resultados intermédios de resolução dos desafios propostos e o docente orienta e esclarece dúvidas dos estudantes.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

• A leitura de livros digitais permitirá ao aluno acesso a formas mais concentradas e visualmente apelativas dos conteúdos considerados mais relevantes para esta UC.

• Os fóruns-digitais permitem o debate de ideias e o esclarecimento de dúvidas processuais enriquecendo o espírito de entreajuda entre os estudantes. Prevê-se uma maior participação inicial do docente na introdução dos temas de debate.

- Video-casts, permitem complementar a aprendizagem do estudante com demonstrações de ferramentas que irão apoiar o estudante a evoluir no seu conhecimento de técnicas digitais e formas de utilização de software específico.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes, books digital and podcasts, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and several asynchronous and autonomous working objects, and the development will be accomplished through the elaboration of a final project.

The e-activities of a synchronous formative nature develop an active methodology based on problem-solving learning, in which the student assumes the role of a designer solves a branding problem, exploring diverse solution to the proposed challenges.

1. The synchronous formative activities are:

• In virtual classes, challenges are launched, and indications of possible exploration paths are presented, showing and discussing examples of communication projects;

• In tutoring sessions, students present intermediate results for solving the proposed challenges, and the teacher guides and clarifies students' doubts.

2. The chosen formative asynchronous e-activities are:

• Reading digital books will allow the student to access more concentrated and visually appealing forms of content considered most relevant for this UC.

• Digital forums allow for the debate of ideas and clarification of procedural doubts, enriching the spirit of mutual help among students. It is expected greater initial participation of the teacher in the introduction of the debate themes.

• Video-screencasts, allow complementing student learning with demonstrations of tools that will support the student to evolve in their knowledge of digital techniques and ways of using specific software.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de projeto I
2. Apresentação de projeto II
3. Relatório técnico e científico

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega e apresentação de projeto final.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Project presentation I
2. Project presentation II
3. Technical and scientific report

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a technical/scientific project report and the project presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Para que os estudantes consigam alcançar os objetivos associados à aquisição de conhecimentos : C1 | Identificar as melhores práticas na edição gráfica no âmbito do Design; C2 | Explicar e defender a narrativa conceptuais e projetuais; C3 | Interpretar e experimentar metodologias e métodos projetuais, serão usadas duas metodologias:

- *Expositiva inicial com base em aulas virtuais*
- *Ativa baseada no desenvolvimento de um projeto em que o estudante assume o papel de investigador e de criativo para procurar responder a desafios de comunicação propostos.*

Esta duas metodologias complementam-se sendo que em sessões de tutoria é gerido o nível de autonomia que cada discente deverá assumir perante cada desafio. A complexidade de alguns princípios e o confronto provável entre alguns princípios requer o envolvimento ativo do estudante na aplicação e a confrontação com soluções visíveis e manipuláveis que permitam a validação de um trabalho minucioso de balanço das várias regras. Considera-se que este trabalho aplicativo favorece também a compreensão e a memorização dos conceitos propostos.

Por sua vez, para que os estudantes alcancem os seguintes objetivos de aptidões: Ap1 | Implementar princípios de design gráfico e visual; Ap2 | Visualizar soluções de comunicação criativas e originais explorando ferramentas digitais; Ap3 | Desenvolver conceitos projetuais para a paginação e edição online, vão ser trabalhadas duas metodologias:

- *Demonstrativa, com a transmissão de conhecimentos baseada na explicação e na demonstração de técnicas e procedimentos em aulas de laboratório virtual e em vídeo-screencasts. Recorre-se também a livros digitais mostrando exemplos de projetos demonstrando por exemplo como deve ser realizada a documentação de um projeto.*

- *Ativa, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Promovendo sessões de tutoria em grupo e fóruns virtuais para a discussão de soluções projetuais entre pares e suscitar curiosidade sobre conteúdos pertinentes.*

Por último, para os estudantes consigam alcançar os seguintes objetivos de atitudes: At1 | Perceber a natureza do projeto em Design; At2 | Ouvir e perceber o problema em design, refletindo de forma consciente e informada; At3 | Desenvolver projetos de design gráfico que respondam a objetivos de comunicação, com sentido crítico e analítico, serão trabalhadas três metodologias:

- *Demonstrativa, como já vimos em cima;*
- *Ativa, promovem-se momentos de acompanhamento e de avaliação do projeto requerendo a documentação exaustiva e a confrontação do trabalho desenvolvido com o trabalho de pesquisa e leitura de referências relativas aos conteúdos do programáticos;*
- *Interrogativa, onde se procura suscitar dúvidas e se formulam de questões que conduzem os estudantes à procura de respostas e dos conhecimentos pretendidos. Esta metodologia será aplicada em sessões de tutoria, mas também em sessões mais avançadas de fórum digital.*

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

For students to achieve the objectives associated with the acquisition of knowledge: C1 - Identify best practices in graphic editing within the scope of Design; C2 - Explain and defend the conceptual and project narrative; C3 - Interpret and experiment with methodologies and project methods, two methodologies will be used:

- *Initial expository based on virtual classes;*
- *Active based on the development of a project in which the student assumes the role of researcher and creative to respond to proposed communication challenges.*

These two methodologies complement each other, and in tutorial sessions, the level of autonomy that each student must assume in the face of each challenge is managed. The complexity of some principles and the possible confrontation between some principles requires the student's active involvement in the application and the confrontation with visible and manipulable solutions that validate a thorough work of balancing the various rules. This application work is also considered to favor understanding and memorization of the proposed concepts.

In turn, for students to achieve the following skill objectives: Ap1 - Implement principles of graphic and visual design; Ap2 | Visualize creative and original communication solutions exploiting digital tools; Ap3 - Develop project concepts for pagination and online editing, two methodologies will be worked:

- *Demonstrative, with the transmission of knowledge based on the explanation and demonstration of techniques and procedures in virtual laboratory classes and video screencasts. Digital books are also used to show examples of projects, demonstrating, for example, how the documentation of a project should be carried out;*
- *Active, in which the student has an active role in the search for knowledge and the teacher has, fundamentally, a role as a facilitator.*

Promoting group tutorial sessions and virtual forums to discuss design solutions among peers and arouse curiosity about relevant content.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Ambrose, G. (2011). *The fundamentals of graphic design*, (4th ed). Lausanne: AVA (https://www.amazon.com/dp/1474269974/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_SVFQG7J8TZM1HC5R0X89)

Barbosa, C. (2012). *Manual Prático de Produção Gráfica*, 3ª ed. Lisboa: Principia Editora

Golombisky, K., & Hagen, R. (2017). *White Space Is Not Your Enemy: A Beginner's Guide to Communicating Visually Through Graphic, Web & Multimedia Design*, 3rd ed. A K Peters/CRC Press. (https://www.amazon.com/dp/B06X6JZVZV/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_9KEWY6C2H1Q83GKVNY98)

Leonard, N & Ambrose, G (2012). *Design research: investigation for successful creative solutions*, AVA, Lausanne

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics (2nd edition)*. Princeton Architectural Press. (https://www.amazon.com/dp/B010U9BT64/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_YKFBX13BB4R7PKKNKEKD)

Samara, T. (2011). *Graphic Designer's Essential Reference: Visual Elements, Techniques, and Layout Strategies for Busy Designers*. Rockport Publishers.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Ambrose, G. (2011). *The fundamentals of graphic design*, (4th ed). Lausanne: AVA (https://www.amazon.com/dp/1474269974/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_SVFQG7J8TZM1HC5R0X89)

Barbosa, C. (2012). *Manual Prático de Produção Gráfica*, 3ª ed. Lisboa: Principia Editora

Golombisky, K., & Hagen, R. (2017). *White Space Is Not Your Enemy: A Beginner's Guide to Communicating Visually Through Graphic, Web & Multimedia Design*, 3rd ed. A K Peters/CRC Press. (https://www.amazon.com/dp/B06X6JZVZV/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_9KEWY6C2H1Q83GKVNY98)

Leonard, N & Ambrose, G (2012). *Design research: investigation for successful creative solutions*, AVA, Lausanne

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics (2nd edition)*. Princeton Architectural Press. (https://www.amazon.com/dp/B010U9BT64/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_YKFBX13BB4R7PKKNKEKD)

Samara, T. (2011). *Graphic Designer's Essential Reference: Visual Elements, Techniques, and Layout Strategies for Busy Designers*. Rockport Publishers.

4.2.17. Observações (PT):

São identificadas a percentagem de tempo de trabalho na unidade curricular alocados aos objetivos específicos dentro do Ciclo de Estudos:

- 20% dedicado à identificação de obras e autores de referência na área do design gráfico e visual;
- 20% dedicado a implementar princípios de design gráfico e visual;
- 40% dedicado a opções de design de forma consciente e com critérios, no âmbito de projetos de design gráfico que respondam a objetivos de comunicação;
- 20% dedicado a soluções de comunicação explorando ferramentas digitais;

Esta UC de caráter aplicativo, é a terceira UC orientada para projeto havendo a intensão de se aprofundar conhecimentos relativos a metodologia projetual especialmente orientada para publicação digital. Introduz-se os discentes num conjunto de conhecimentos e promove-se a experiência prática da Edição Gráfica com especial atenção à publicação online, base para os futuros projetos nas UC de projeto no Ciclo de Estudos.

4.2.17. Observações (EN):

This Curricular Unit of Graphic Publishing Project, with 6 ECTS, has the following percentages of working time for the following goals of the Course:

- 20% dedicated to implementing principles of graphic and visual design;
- 20% dedicated to implementing design principles of graphic and visual design;
- 40% dedicated to developing visual design projects that respond to communication goals, and making design options with criteria;
- 20% dedicated to visualizing creative and original visual communication solutions exploring digital tools;

This curricular unit has in its genesis an application character, introducing the students to the project methodology to make Graphic Publishing Project, using the theoretical concepts acquired in the other curricular units. In this course unit, the theory will be applied and worked on, expressing visualizations that initiate the students in an adequately grounded praxis.

Mapa III - Projeto de Identidade Visual**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Projeto de Identidade Visual

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Visual Identity Project

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):*AVPM***4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):***Semestral***4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):***Semiannual***4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):***150.0***4.2.5. Horas de contacto:***Assíncrona a distância (AD) - T-28.0**Síncrona a distância (SD) - TP-23.0***4.2.6. % Horas de contacto a distância:***100.00%***4.2.7. Créditos ECTS:***6.0***4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:**

- *Maria Luísa Abreu Costa - 51.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

- *António Manuel Gorgel Couto Pinto - 51.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):*C1 - Identificar sistemas de identidade visual no âmbito do Cuso de Design Visual;**C2 - Explicar e defender a narrativa conceptuais e projetuais;**Ap1 - Projetar de forma sistémica;**Ap2 - Implementar princípios de design gráfico e visual;**At1 - Perceber a natureza do projeto em Design;**At2 - Ouvir e perceber o problema em design, refletindo de forma informada;**At3 - Implementar as suas próprias soluções de design visual que respondam a objetivos de comunicação.***4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):***C1 - Identify visual identity systems within the scope of the Visual Design Course;**C2 - Explain and defend the conceptual and design narrative;**Ap1 - Design in a systemic way;**Ap2 - Implement graphic and visual design principles;**At1 - Understand the nature of the project in Design;**At2 - Listening and understanding the design problem, reflecting in an informed way;**At3 - Implement their visual design solutions that respond to communication goals.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. *Marcas de referência do analógico ao digital:*
 - a. *Evoluções tecnológicas*
 - b. *Marcas dinâmicas*
 - c. *Marcas variáveis*
2. *Sistemas do Design Visual:*
 - a. *Análise sincrónica e diacrónica*
 - b. *Metodologias e métodos projetuais*
 - c. *Documentação de identidades visuais*
3. *Fundamentos da marca:*
 - a. *Símbolos e cores*
 - b. *Nomes e narrativa*
 - c. *Slogan e lemas*
 - d. *Layers culturais*
 - e. *Experiência do cliente*
4. *Propriedade intelectual*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Analog to digital reference marks:*
 - a. *Technological evolutions*
 - b. *Dynamic brands*
 - c. *Variable brands*
2. *Visual Design Systems:*
 - a. *Synchronic and diachronic analysis*
 - b. *Design methodologies and methods*
 - c. *Documentation of visual identities*
3. *Brand fundamentals:*
 - a. *Symbols and Colors*
 - b. *Names and narrative*
 - c. *Slogan and mottos*
 - d. *Cultural layers*
 - e. *Customer experience*
4. *Intellectual property*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 é explorado no primeiro ponto sobre Marcas de referência do analógico ao digital.

Os objetivos C2 desenvolvem-se com os conteúdos apresentados no ponto 2 que aborda Sistemas do Design Visual.

Os objetivos Ap1, At1 e At3 decorre da apresentação exemplos apresentados nos pontos 1,2 e 3.

O objetivo Ap2 decorre dos conhecimentos associados ao ponto 3 sobre fundamentos da marca.

O objetivo At3 desenvolvem-se na exploração acompanhada dos tópicos 3 e 3 respetivamente sobre fundamentos da marca propriedade intelectual.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 is explored in the first point on Benchmarks from analog to digital.

Objectives C2 develop with the contents presented in point 2, which addresses Visual Design Systems.

Objectives Ap1, At1, and At3 follow from the examples presented in points 1, 2, and 3.

The Ap2 objective stems from the knowledge associated with point 3 about brand fundamentals.

The At3 objective is developed in the exploration accompanied by topics 3 and 3, respectively, on the fundamentals of the intellectual property brand.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, livros digitais e podcasts, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários objetos assíncronos e de trabalho autónomo, e o desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho final.

As e-atividades de natureza formativa síncrona desenvolvem uma metodologia ativa assente em resolução de problemas, em que o aluno assume o papel de um designer na resolução de um problema de identidade visual, explorando possíveis soluções para os desafios lançados.

As e-atividades de natureza formativa elegidas são

- Em aulas virtuais, são lançados os desafios e apresentadas indicações de caminhos possíveis de exploração mostrando e discutindo exemplos de projetos de comunicação;*

- Em sessões de tutoria os estudantes apresentam resultados intermédios de resolução dos desafios propostos e o docente orienta e esclarece dúvidas dos estudantes.*

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- A leitura de livros digitais permitirá ao aluno acesso a formas mais concentradas e visualmente apelativas dos conteúdos considerados mais relevantes para esta UC.*

- Os fóruns-digitais permitem o debate de ideias e o esclarecimento de dúvidas processuais enriquecendo o espírito de entreajuda entre os estudantes. Prevê-se uma maior participação inicial do docente na introdução dos temas de debate.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes, books digital and podcasts, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and several asynchronous and autonomous working objects, and the development will be accomplished through the elaboration of a final project.

The e-activities of a synchronous formative nature develop an active methodology based on problem-solving learning, in which the student assumes the role of a designer solves a branding problem, exploring diverse solution to the proposed challenges.

1. The synchronous formative activities are:

- In virtual classes, challenges are launched, and indications of possible exploration paths are presented, showing and discussing examples of communication projects;*

- In tutoring sessions, students present intermediate results for solving the proposed challenges, and the teacher guides and clarifies students' doubts.*

2. The chosen formative asynchronous e-activities are:

- Reading digital books will allow the student to access more concentrated and visually appealing forms of content considered most relevant for this UC.*

- Digital forums allow for the debate of ideas and clarification of procedural doubts, enriching the spirit of mutual help among students. It is expected greater initial participation of the teacher in the introduction of the debate themes.*

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de projeto I
2. Apresentação de projeto II
3. Relatório/Manual de Identidade visual

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de trabalho de projeto e apresentação.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Project presentation I
2. Project Presentation II
3. Visual Identity Manual or Report

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a project work and presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Para que os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de conhecimentos: C1 | Identificar sistemas de identidade visual no âmbito do Curso de Design Visual; C2 | Explicar e defender a narrativa conceitual e projetual e projetual, é usada uma metodologia expositiva inicial com base em aulas virtuais e em sequência adota-se uma metodologia ativa baseada no desenvolvimento de um projeto em que o discente assume o papel de designer e criativo para procurar responder aos desafios de da definição de uma identidade visual para uma marca. Esta duas metodologias complementam-se sendo que, em sessões de tutoria, é gerido o nível de autonomia que cada discente deverá assumir perante o desafio.

Por sua vez, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de aptidões: Ap1 | Projetar de forma sistémica; Ap2 | Implementar princípios de design gráfico e visual, vão ser trabalhadas duas metodologias:

- Demonstrativa, com a transmissão de conhecimentos baseada na explicação e apresentação de exemplos, técnicas e procedimentos em aulas de laboratório virtual. Recorre-se também a livros digitais como elementos para exploração de em detalhe de exemplos de como deve ser realizado um manual de identidade visual.
- Ativa, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

So that students can achieve the following knowledge objectives: C1 | Identify visual identity systems within the scope of the Visual Design Course; C2 | To explain and defend the conceptual and project and project narrative, an initial expository methodology based on virtual classes is used and, subsequently, an active methodology based on the development of a project is adopted in which the student assumes the role of designer and creative to seek to respond to the challenges of defining a visual identity for a brand. These two methodologies complement each other, and, in tutoring sessions, the level of autonomy that each student must assume in the face of the challenge is managed.

In turn, for students to achieve the following skill goals: Ap1 | Design systemically; Ap2 | To implement principles of graphic and visual design, two methodologies will be worked:

- Demonstrative, with the transmission of knowledge based on the explanation and presentation of examples, techniques, and procedures in virtual laboratory classes. Digital books are also used as elements to explore in detail examples of how a visual identity manual should be carried out.
- Active, in which the student has an active role in the search for knowledge and the teacher has, fundamentally, a role of facilitator, promoting tutoring sessions and virtual forums for the discussion of design solutions among peers and arousing curiosity about relevant examples.

To support students in achieving their goals: At1 | Understand the nature of the project in Design; At2 | Listening and understanding the design problem, reflecting in an informed way; At3 | Implementing their visual design solutions that respond to communication objectives, three methodologies will be worked:

- Demonstrative, as we have seen above;
- Active, a visual identity report/manual activity is promoted to promote a closer connection to what is required in real contexts of application of this type of project;

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Airey, D. (2019). *Identity Designed: The Definitive Guide to Visual Branding*. Rockport Publishers.

Ambrose, G. (2011). *The fundamentals of graphic design, (4th ed)*. Lausanne: AVA

Chaves, N. (2008). *La imagem corporativa, 3rd ed.*, GG Diseño, Barcelona.

Costa, J. (2011). *Design Para Os Olhos Marca Cor Identidade Sinalética*. Dinalivro.

Costa, J & Raposo, D (2010). *A rebelião dos signos: a alma da letra*, Dinalivro, Lisbon.

Couldwell, A. (2019). *Laying the foundations. How to Design Websites and Products Systematically* Owl Studios.

Lupton, E., (2011). *Graphic Design Thinking, Beyond Brainstorming*. Princeton Architectural Press.

Wheeler, A., & Millman, D. (2017) (5th edition).

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

- Airey, D. (2019). *Identity Designed: The Definitive Guide to Visual Branding*. Rockport Publishers.
- Ambrose, G. (2011). *The fundamentals of graphic design, (4th ed)*. Lausanne: AVA
- Chaves, N. (2008). *La imagem corporativa, 3rd ed.*, GG Diseño, Barcelona.
- Costa, J. (2011). *Design Para Os Olhos Marca Cor Identidade Sinalética*. Dinalivro.
- Costa, J & Raposo, D (2010). *A rebelião dos signos: a alma da letra*, Dinalivro, Lisbon.
- Couldwell, A. (2019). *Laying the foundations. How to Design Websites and Products Systematically* Owl Studios.
- Lupton, E., (2011). *Graphic Design Thinking, Beyond Brainstorming*. Princeton Architectural Press.
- Wheeler, A., & Millman, D. (2017) (5th edition).

4.2.17. Observações (PT):

A Unidade Curricular de Projeto de Identidade Visual, de 6 ECTS, tem os seguintes objetivos dentro do Ciclo de Estudos:

- Cerca de 30% do tempo de trabalho da UC (~30h) será dedicada a implementar princípios de design gráfico e visual;
- Cerca de 40% do tempo de trabalho da UC (~60h) será dedicada a desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação;
- Cerca de 30% do tempo de trabalho da UC (~30h) será dedicada a visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais;

Esta UC tem na sua génese um caráter aplicativo, dando suporte à implementação de metodologias projetuais estudadas noutras UC, com o objetivo de realizar Projetos de Identidade Visual. Nesta UC a teoria será aplicada e trabalhada, dando expressão a visualizações, que iniciem o aluno numa praxis devidamente fundamentada. Conhecimentos técnicos explorados na UC de Desenho Vetorial terão espaço nesta UC para serem explorados em profundidade.

4.2.17. Observações (EN):

The Curricular Unit of Visual Identity Project, of 6 ECTS, has the following objectives within the Study Cycle:

- About 30% of UC working time (~30h) will be dedicated to implementing graphic and visual design principles;
- About 40% of the UC working time (~60h) will be dedicated to developing visual design projects that respond to communication objectives;
- About 30% of UC working time (~30h) will be dedicated to visualizing creative and original visual communication solutions exploring digital tools;

This CU has in its genesis an application character, supporting the implementation of design methodologies studied in other CU, intending to carry out Visual Identity Projects. In this UC the theory will be applied and worked, giving expression to visualizations, which initiate the student in an adequately grounded praxis. Technical knowledge explored in the Vector Drawing CU will have space in this CU to be explored in depth.

Mapa III - Projeto de Produção Multimédia**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Projeto de Produção Multimédia

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Multimedia Production Project

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - TP-23.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Ana Catarina de Oliveira Redol - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• António Carvalho Maneira - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1 | *Demonstrar conhecimentos de narrativa com base no conceito e metodologia projetual;*

C2 | *Identificar e definir princípios e boas práticas de produção multimédia no âmbito do design visual;*

Ap1 | *Projetar de forma sistemática e organizada recorrendo a metodologias e métodos projetuais;*

Ap2 | *Implementar princípios de design gráfico e visual;*

Ap3 | *Concretizar soluções de comunicação multimédia tirando partido de ferramentas digitais;*

At1 | *Reconhecer o valor das suas próprias soluções projetuais, e as dos seus pares, com sentido crítico e analítico.*

At2 | *Desenvolver projetos de design multimédia que respondam a objetivos de comunicação.*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1 | *Demonstrate knowledge of narrative based on the concept and project methodology;*

C2 | *Identify and define principles and good practices of multimedia production within the scope of visual design;*

Ap1 | *Design in a systematic and organized way using methodologies and project methods;*

Ap2 | *Implement principles of graphic and visual design;*

Ap3 | *Implement multimedia communication solutions taking advantage of digital tools;*

At1 | *Recognize the value of their design solutions, and those of their peers, with critical and analytical sense.*

At2 | *Develop multimedia design projects that meet communication objectives*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. *Design centrado no utilizador:*

1.1. *Design para os olhos*

1.2. *Design para o cérebro*

1.3. *Facilidade de leitura e acessibilidade*

2. *Estratégias de design visuais:*

2.1. *Composição*

2.2. *Hierarquia*

2.3. *Dinâmicas visuais*

2.4. *Combinações tipográficas*

2.5. *Grelha e para além da grelha*

3. *Semiótica gráfica:*

3.1. *Sinalética e design de informação*

3.2. *Linguagens gráficas*

3.3. *Tempo e movimento*

3.4. *Regras e fuga às regras*

4. *Ferramentas de paginação:*

4.1. *Partilha de projetos editoriais*

4.2. *Paginar online em tempo real*

5. *Ferramentas de edição audiovisual:*

5.1. *Organização de projeto audiovisual*

5.2. *Estrutura do ambiente de trabalho*

5.3. *Standards de edição e formatação*

6. *Métodos de design:*

6.1. *Narrativas para o projeto*

6.2. *Design para a vida quotidiana*

6.3. *Consistência metodológica*

6.4. *Plano de trabalho e diagramas funcionais*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *User-centered design:*
 - 1.1. *Design for the eyes*
 - 1.2. *Design for the brain*
 - 1.3. *Ease of reading and accessibility.*
2. *Visual design strategies:*
 - 2.1. *Composition*
 - 2.2. *Hierarchy*
 - 2.3. *Visual dynamics*
 - 2.4. *Typographic combinations*
 - 2.5. *Grid and beyond the grid.*
3. *Graphic semiotics:*
 - 3.1. *Sinaletic and information design*
 - 3.2. *Graphic languages*
 - 3.3. *Time and movement*
 - 3.4. *Rules and evading rules.*
4. *Layout tools:*
 - 4.1. *Sharing of editorial projects*
 - 4.2. *Online real-time editing.*
5. *Audiovisual editing tools:*
 - 5.1. *Organization of audiovisual project*
 - 5.2. *Working environment structure*
 - 5.3. *Editing and formatting standards.*
6. *Design methods:*
 - 6.1. *Narratives for design*
 - 6.2. *Design for everyday life*
 - 6.3. *Methodological consistency*
 - 6..4. *Work plan and functional diagrams*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1 será explorado considerando conteúdos do tópico 6 métodos de design

Os objetivos C2 e Ap2 serão promovidos na exploração direta dos tópicos 1, 2 e 3 respetivamente sobre design centrado no utilizador, estratégias de design visuais e semiótica gráfica e ainda dos subtópicos 6.1 Narrativas para o projeto e 6.4 Plano de trabalho e diagramas funcionais.

O objetivo Ap3 será trabalhado com a exploração prática dos tópicos 4 e 5 respetivamente sobre ferramentas de paginação e edição audiovisual.

Os objetivos Ap1, At1 e At2 serão promovidos à luz do tópico 6 sobre métodos de design

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1 will be explored considering the contents of topic 6 on design methods

Objectives C2 and Ap2 will be promoted in the direct exploration of topics 1, 2, and 3 respectively on user-centered design, visual design strategies, and graphic semiotics, and the subtopics 6.1 Narratives for the project and 6.4 Work plan and functional diagrams.

The objective Ap3 will be worked on with the practical exploration of topics 4 and 5, respectively, on pagination tools and audiovisual editing.

Objectives Ap1, At1, and At2 will be furthered in light of topic 6 on design methods.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, livros digitais e podcasts, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e vários objetos assíncronos e de trabalho autónomo, e o desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho de projeto final e respetivo relatório em grupos de 3 elementos.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

As atividades propostas desenvolvem uma metodologia ativa assente em resolução de problemas, em que o aluno assume o papel de investigador e explorador de possíveis soluções para os desafios lançados.

1. As e-atividades de natureza formativa elegidas são:

• Em aulas virtuais, são lançados os desafios e apresentadas indicações de caminhos possíveis de exploração mostrando e discutindo exemplos de projetos de comunicação;

• Em sessões de tutoria os estudantes apresentam resultados intermédios de resolução dos desafios propostos e o docente orienta e esclarece dúvidas dos estudantes.

2. As atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

• A leitura de livros digitais permitirá ao aluno acesso a formas mais concentradas e visualmente apelativas dos conteúdos considerados mais relevantes para esta UC.

• Os fóruns-digitais permitem o debate de ideias e o esclarecimento de dúvidas processuais enriquecendo o espírito de entreajuda entre os estudantes. Prevê-se uma maior participação inicial do docente na introdução dos temas de debate.

• Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes, books digital and podcasts, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and several asynchronous and autonomous working objects, and the development will be accomplished through the elaboration of a final project and report in groups of 3 elements.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

The proposed activities support an active methodology based on problem-solving learning, in which the student assumes the role of researcher and explorer of possible solutions to the challenges launched.

2. The chosen formative synchronous activities are:

• In virtual classes, challenges are launched, and indications of possible exploration paths are presented, showing and discussing examples of communication projects;

• In tutoring sessions, students present intermediate results for solving the proposed challenges, and the teacher guides and clarifies students' doubts.

2. The chosen formative asynchronous activities are:

• Reading digital books will allow the student to access more concentrated and visually appealing forms of content considered most relevant for this UC.

• Digital forums allow for the debate of ideas and clarification of procedural doubts, enriching the spirit of mutual help among students. It is expected greater initial participation of the teacher in the introduction of the debate themes.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação de projeto I
2. Apresentação de projeto II
3. Quizzes

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de relatório de projeto técnico/científico e apresentação do projeto.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Project presentation I
2. Project presentation II
3. Quizzes

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a technical/scientific project report and the project presentation. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a project work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Para que os estudantes consigam alcançar os objetivos associados à aquisição de conhecimentos: C1 - Demonstrar conhecimentos de narrativa com base no conceito e metodologia projetual; C2 - Identificar e definir princípios e boas práticas de produção multimédia no âmbito do design visual, serão usadas duas metodologias:

- *Expositiva inicial com base em aulas virtuais*
- *Ativa baseada no desenvolvimento de um projeto em que o estudante assume o papel de investigador e de criativo para procurar responder a desafios de comunicação propostos. Os estudantes têm ainda um conjunto de quizzes para realizar ao longo do semestre e terão oportunidade de sistematizar os conceitos mais relevantes para os seus trabalhos no relatório final do projeto. Esta duas metodologias complementam-se sendo que em sessões de tutoria é gerido o nível de autonomia que cada discente deverá assumir perante cada desafio. A complexidade de alguns princípios e o confronto provável entre alguns princípios requer o envolvimento ativo do estudante na aplicação e a confrontação com soluções visíveis e manipuláveis que permitam a validação de um trabalho minucioso de balanço das várias regras. Este trabalho aplicativo favorece também a compreensão e a memorização dos conceitos propostos.*

Por sua vez, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de aptidões: Ap2 - Implementar princípios de design gráfico e visual e Ap3 - Concretizar soluções de comunicação multimédia tirando partido de ferramentas digitais, serão usadas as metodologias:

- *Demonstrativa, com a transmissão de conhecimentos baseada na explicação e na demonstração de técnicas e procedimentos em aulas de laboratório virtual e em video-screencasts. Recorre-se também a livros digitais mostrando exemplos de projetos.*
- *Ativa, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Promovendo sessões de tutoria em grupo e fóruns virtuais para a discussão de soluções projetuais entre pares.*

Por último, para os discentes consigam alcançar os seguintes objetivos de atitudes: Ap1 - Projetar de forma sistemática e organizada recorrendo a metodologias e métodos projetuais; At1 - Reconhecer o valor das suas próprias soluções projetuais, e as dos seus pares, com sentido crítico e analítico; At2 - Desenvolver projetos de design multimédia que respondam a objetivos de comunicação, serão usadas as metodologias:

- *Demonstrativa, como já vimos em cima;*
- *Ativa, promovem-se momentos de acompanhamento e de avaliação do projeto requerendo a documentação exaustiva e a confrontação do trabalho desenvolvido.*
- *Interrogativa, onde se procura estimular a discussão de trabalhos entre os estudantes e se formulam de questões que conduzem os estudantes a verbalizarem as suas opiniões e linhas de argumentação sobre opções de design.*

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

In order for students to achieve the objectives associated with the acquisition of knowledge: C1 - Demonstrate knowledge of narrative based on the concept and project methodology; C2 - Identify and define principles and good practices of multimedia production within the scope of visual design, two methodologies will be used:

- *initial expository based on virtual classes*
- *active based on the development of a project in which the student assumes the role of researcher and creative to respond to proposed communication challenges. Students also have a set of quizzes to take throughout the semester and will be able to systematize the most relevant concepts for their work in the final project report.*

These two methodologies complement each other, and in tutorial sessions, the level of autonomy that each student must assume in the face of each challenge is managed. The complexity of some principles and the probable confrontation between some principles requires the student's active involvement in the application and confrontation with visible and manipulable solutions that allow the validation of a thorough work balancing the various rules. This application work also favors understanding and memorization of the proposed concepts.

In turn, for learners to achieve the following skills objectives: Ap2 - Implement principles of graphic and visual design and Ap3 - Realize multimedia communication solutions taking advantage of digital tools, two methodologies will be used:

- *Demonstrative, with the transmission of knowledge based on the explanation and demonstration of techniques and procedures in virtual laboratory classes and video screencasts. We will also use digital books showing examples of projects, demonstrating.*
- *Active, in which the student has an active role in the search for knowledge and the teacher has, fundamentally, a role as a facilitator. Promoting group tutorial sessions and virtual forums to discuss design solutions among peers.*

Finally, for students to achieve the following attitudinal objectives: Ap1 - Design in a systematic and organized way using methodologies and design methods; At1 - Recognize the value of their design solutions, and those of their peers, with critical and analytical sense; At2 - Develop multimedia design projects that meet communication objectives, three methodologies will be used:

- *Demonstrative, as seen above;*
- *Active moments of monitoring and evaluation of the project are promoted, requiring thorough documentation and confrontation of the work developed with the methodologies provided, the work of research and reading;*
- *Interrogative, where we try to stimulate the discussion of work among students and formulate questions that lead students to verbalize their opinions and lines of argumentation on design options.*

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Costa, J. (2011). *Design Para Os Olhos. Marca Cor Identidade Sinalética. Dinalivro.*
 Hernandez, Rue, J. (2015). *The principles of Multimedia Journalism. Packaging Digital News*
 (https://www.amazon.com/dp/B0B36NQD57/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_7WT08PMSQDQDCR5SZ00B)
 Kuperberg, Marcia (2002). *Guide to Computer Animation: for tv, games, multimedia and web.* Focal Press, London
 Lal, R. (2013). *Digital Design Essentials. 100 Ways to Design Better Desktop, Web, and Mobile Interfaces.* Rockport Publishers
 Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics .* Princeton Architectural Press.
 (https://www.amazon.com/dp/B010U9BT64/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_8A3WFP0W89EV51M7S9ZD)
 Samara, T. (2011). *Graphic Designer's Essential Reference: Visual Elements, Techniques, and Layout Strategies for Busy Designers.*
 Rockport Publishers.
 Lu Williams, A. (2022). *Wordpress for beginners 2022. CreateSpace Independent Publishing Platform*

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Costa, J. (2011). *Design Para Os Olhos. Marca Cor Identidade Sinalética. Dinalivro.*
 Hernandez, Rue, J. (2015). *The principles of Multimedia Journalism. Packaging Digital News*
 (https://www.amazon.com/dp/B0B36NQD57/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_7WT08PMSQDQDCR5SZ00B)
 Kuperberg, Marcia (2002). *Guide to Computer Animation: for tv, games, multimedia and web.* Focal Press, London
 Lal, R. (2013). *Digital Design Essentials. 100 Ways to Design Better Desktop, Web, and Mobile Interfaces.* Rockport Publishers
 Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics .* Princeton Architectural Press.
 (https://www.amazon.com/dp/B010U9BT64/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_8A3WFP0W89EV51M7S9ZD)
 Samara, T. (2011). *Graphic Designer's Essential Reference: Visual Elements, Techniques, and Layout Strategies for Busy Designers.*
 Rockport Publishers.
 Lu Williams, A. (2022). *Wordpress for beginners 2022. CreateSpace Independent Publishing Platform*

4.2.17. Observações (PT):

A unidade curricular de Projeto de Produção Multimédia, de 6 ECTS, tem os seguintes objetivos dentro do ciclo de estudos do Curso de Design Visual, dedicando:

- Cerca de 30% do tempo de trabalho da UC (~45h) será dedicada a implementar princípios de design gráfico e visual;
- Cerca de 60% do tempo de trabalho da UC (~90h) será dedicada a desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação;
- Cerca de 10% do tempo de trabalho da UC (~15h) definir princípios e boas práticas de produção multimédia no âmbito do design visual;

Esta Unidade Curricular tem na sua génese um caráter aplicativo proporcionando desafios de design na área da produção multimédia. Desenvolve-se na sequência de outras UC projetuais como Projeto de Identidade Visual e de Edição Gráfica explorando a complementaridade de diferentes meios num nível mais avançado e promovendo os fundamentos do design para a Web.

4.2.17. Observações (EN):

This Curricular Unit of Multimedia Project, with 6 ECTS, as the following goals considering the Visual Design Course Studies, dedicating:

- About 30% of the CU work time (~45h) will be dedicated to implementing principles of graphic and visual design;
- About 60% of the CU work time (~90h) will be dedicated to developing visual design projects that respond to communication goals;
- About 10% of the CU work time (~15h) will be dedicated to visualizing creative and original visual communication solutions exploring digital tools;

This curricular unit has in its genesis an application character, introducing the students to the project methodology to make Multimedia Project, using the theoretical concepts acquired in other curricular units. In this course unit, the theory will be applied to practical projects that introduce the student to the multimedia universe

Mapa III - Sociedades Modernas e Cultura Contemporânea**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Sociedades Modernas e Cultura Contemporânea

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Modern Societies and Contemporary Culture

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

SOE

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

SOE

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - T-6.0; TP-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Filipe André Cordeiro de Figueiredo - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• William Afonso Cantú - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1. Reconhecer a cultura como construção social e humana.

C2. Relacionar o conceito de cultura com fenómenos antropológicos, sociais, económicos e políticos.

C3. Descrever as especificidades da cultura contemporânea.

AP1. Distinguir os paradigmas civilizacionais associados às diferentes épocas históricas.

AP2. Identificar os tópicos fundamentais da discussão em torno do conceito de modernidade.

AP3. Demonstrar a relação entre as especificidades da cultura contemporânea e fenómenos sociais e políticos.

AT1. Estar consciente da necessidade da educação intercultural para uma cidadania ativa.

AT2. Participar no debate crítico sobre a cultura contemporânea.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1. Recognize culture as a social and human construction.

C2. Relate the concept of culture with anthropological, social, economic, and political phenomena.

C3. Describe the specificities of contemporary culture.

AP1. Distinguish the civilizational paradigms associated with different historical periods.

AP2. Identify the fundamental topics of the discussion around the concept of modernity.

AP3. Demonstrate the relationship between the specificities of contemporary culture and social and political phenomena.

AT1. Be aware of the need for intercultural education for active citizenship.

AT2. Participate in the critical debate about contemporary culture.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Os conceitos de sociedade, cultura e comunidade: *gênese, consolidação e desafios*

1.1. *Natureza, religião e cultura*

1.2. *Nação, Estado e Fronteiras*

1.3. *Políticas culturais, culturas dominantes e minoritárias*

1.4. *Patrimônio, memória, tradição e identidade*

1.5. *Globalização e educação intercultural*

1.6. *Cultura da convergência*

2. *Épocas históricas e paradigmas civilizacionais*

2.1. *As cinco épocas da história*

2.2. *Periodização: interpretação e ideologia*

2.3. *A percepção e a representação do tempo como cultura*

3. *Modernidade, pós-modernidade e hipermodernidade*

3.1. *Ciência, Experiência e Razão*

3.2. *Capitalismo, Revolução, Democracia e Pós-colonialidade*

3.3. *A consciencialização das limitações da linguagem e da contingência dos valores*

4. *Tendências da cultura contemporânea*

4.1. *Inteligência artificial*

4.2. *Humanismo e pós-humanismo*

4.3. *Cultura científica e questionamento ético*

4.4. *Ativismo cívico e consciência ambiental*

4.5. *Cultura popular, erudita e de massas*

4.6. *A experimentação artística*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *The concepts of society, culture and community: genesis, consolidation and challenges*

1.1. *Nature, religion, and culture*

1.2. *Nation, State, and Borders*

1.3. *Cultural Policies, Dominant, and Minority Cultures*

1.4. *Heritage, Memory, Tradition, and Identity*

1.5. *Globalization and Intercultural Education*

1.6. *Convergence culture*

2. *Historical periods and civilizational paradigms*

2.1. *The five periods of history*

2.2. *Periodization: interpretation, and ideology*

2.3. *The perception and representation of time as culture*

3. *Modernity, postmodernity and hypermodernity*

3.1. *Science, Experience, and Reason*

3.2. *Capitalism, Revolution, Democracy, and Postcoloniality*

3.3. *The Awareness of the Limitations of Language and the Contingency of Values*

4. *Trends in contemporary culture*

4.1. *Artificial Intelligence*

4.2. *Humanism and post-humanism*

4.3. *Scientific culture and ethical questioning*

4.4. *Civic activism and environmental awareness*

4.5. *Popular, erudite, and mass culture*

4.6. *Artistic experimentation*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo de Aprendizagem C1 será trabalhado nos pontos: 1. e 2.

O objetivo de Aprendizagem C2 será trabalhado nos pontos 2 e 3.

Os objetivos de Aprendizagem C3 e AP3 serão trabalhados no ponto 4.

O objetivo de Aprendizagem AP1 será trabalhado no ponto 2.

O objetivo de Aprendizagem AT1 será trabalhado no capítulo 1., mais concretamente no 1.5, enquanto o objetivo de Aprendizagem AT2 resultará das atividades desenvolvidas no âmbito do ponto 4.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Learning Objective C1 will be worked on in sections: 1. and 2.

Learning Objective C2 will be worked on in sections 2 and 3.

Learning objectives C3 and AP3 will be worked on in section 4.

Learning Objective AP1 will be worked on in section 2.

Learning Objective AT1 will be worked upon in section 1.5, while Learning Objective AT2 will result from the activities developed under section 4.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Tratando-se de uma UC de primeiro ano, dará grande importância à integração dos alunos promovendo-se a utilização gradual de fóruns virtuais para que os estudantes socializem entre si, será dado apoio aos estudantes para aprenderem a encontrar conhecimento através de vídeo-lições, repositórios de referências, aulas virtuais e quizzes, numa fase posterior será requerido ao estudante maior trabalho autónomo promovendo apresentações orais, e na última etapa o estudante será avaliado na sua capacidade de aplicação do conhecimento, através de uma prova final escrita.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;
- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.
- Vídeo-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.
- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.
- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.
- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

As a first-year course, special care will still be attributed to the integration of students. Great relevance will be attributed to students' participation in virtual forums, gradually supporting social interaction among them. In the third stage, students will have opportunities to learn how to find knowledge through video lectures, reading materials, quizzes and virtual classes. Students will develop more autonomous work making oral presentations in the fourth stage. In the fifth and last stage, students will be assessed on their ability to apply knowledge through a final written test.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;
- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.
- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.
- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.
- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.
- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Apresentação oral I
2. Apresentação oral II
3. Quizzes

No final do período letivo, existirá mais momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por um teste.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um teste/trabalho, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas, o instrumento de teste envolverá a utilização do Respondus LockDown Browser, em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, já o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Oral Presentation I
2. Oral Presentation II
3. Quizzes

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a test. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a test/work assignment following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers, the testing instrument will involve the use Respondus LockDown Browser, following the legal opinion of the Ensilis DPO, while the working instrument will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C1 e C2, que incidem na importância de compreender e explicar a noção de cultura como construção social e humana, serão atingidos através de uma metodologia de ensino expositiva ancorada na exposição oral de informação, conhecimento, conteúdo em que o estudante tem um papel passivo, complementada com os outros métodos de ensino-aprendizagem, como leitura de textos científicos e simulações, em que se realiza um teste ou experiência pedagógica que reproduz as condições de uma situação real.

O objetivo C3, orientado para a capacidade de descrever as especificidades da cultura contemporânea, partirá de uma componente expositiva apoiada em vídeo-lições e num livro digital disponibilizador de conteúdos de leitura graficamente apelativos.

O cumprimento dos objetivos AP1, AP2, AP3, que consistem na capacidade de distinguir os paradigmas civilizacionais associados às diferentes épocas históricas (AP1), de identificar os tópicos fundamentais da discussão em torno do conceito de modernidade (AP2) e de demonstrar a relação entre as especificidades da cultura contemporânea e fenómenos sociais e políticos (AP3), assentará numa metodologia de ensino expositiva e demonstrativa com recurso a case studies.

Por fim, para atingir os objetivos AT1 e AT2, que requerem a demonstração de competências como a criatividade e o sentido crítico, serão utilizadas metodologias de ensino interrogativas, a par do incentivo à leitura de bibliografia especializada e de exercícios de simulação.

Paralelamente, promover-se-á a utilização de um fórum-digital para debater conteúdos pertinentes para a UC e a realização de pequenos Quizzes capazes de estimular a procura de novas informações e conhecimentos na área em apreço.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objectives C1 and C2, which focus on the importance of understanding and explaining the notion of culture as a social and human construction, will be achieved through an expository teaching methodology anchored in the oral presentation of information, knowledge, or content in which the student has a passive role, complemented with the other teaching-learning methods, such as reading scientific texts and simulations, in which a test or pedagogical experiment that reproduces the conditions of a real situation is carried out.

Objective C3, oriented to the ability to describe the specificities of contemporary culture, will start with an expository component supported by video lessons and a digital book that provides graphically appealing reading content.

The attainment of objectives AP1, AP2, AP3, which consist in the ability to distinguish the civilizational paradigms associated with different historical periods (AP1), to identify the key topics of discussion around the concept of modernity (AP2) and to demonstrate the relationship between the specificities of contemporary culture and social and political phenomena (AP3), will be based on an expository and demonstrative teaching methodology using case studies.

Finally, to achieve objectives AT1 and AT2, which require the demonstration of competencies such as creativity and critical sense, interrogative teaching methodologies will be used, together with encouragement to the reading of specialized bibliography and simulation exercises.

At the same time, the use of a digital forum will be promoted to discuss relevant content for the curricular unit and the realization of small Quizzes capable of stimulating the search for new information and knowledge in the area under study.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Anderson, B. (2012). *Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a expansão do nacionalismo*. Edições 70.

Bennet, T. (2007). *The Work of Culture*. *Journal of Cultural Sociology*, 1(1), 31-48.

(<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1749975507073918>)

Bourdieu, P. (1997). *Capital Cultural, Escuela y Espacio Social*. Siglo Veintiuno.

Connor, S. (2012). *Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo*. Loyola.

Eagleton, T. (2003). *A Ideia de Cultura*. *Temas e Debates*.

Fazio, M. (2014). *Fundamentos da cultura contemporânea*. Moinho Velho.

Gonçalves, J. C. (2012). *Cultura e Religião*. *Theologica*, 2.º série, 47(2), 309-319.

Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. ALEPH.

Lipovetsky, G. (2014). *Os tempos hipermodernos*. Edições 70.

Real, M. (2017). *Traços Fundamentais da Cultura Portuguesa*. Almedina.

Santos, B. de S. (1993). *Modernidade, Identidade e a Cultura de Fronteira*. *Tempo Sociol.*, 5(1-2), 31-52.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Anderson, B. (2012). *Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a expansão do nacionalismo*. Edições 70.

Bennet, T. (2007). *The Work of Culture*. *Journal of Cultural Sociology*, 1(1), 31-48.

(<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1749975507073918>)

Bourdieu, P. (1997). *Capital Cultural, Escuela y Espacio Social*. Siglo Veintiuno.

Connor, S. (2012). *Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo*. Loyola.

Eagleton, T. (2003). *A Ideia de Cultura*. *Temas e Debates*.

Fazio, M. (2014). *Fundamentos da cultura contemporânea*. Moinho Velho.

Gonçalves, J. C. (2012). *Cultura e Religião*. *Theologica*, 2.º série, 47(2), 309-319.

Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. ALEPH.

Lipovetsky, G. (2014). *Os tempos hipermodernos*. Edições 70.

Real, M. (2017). *Traços Fundamentais da Cultura Portuguesa*. Almedina.

Santos, B. de S. (1993). *Modernidade, Identidade e a Cultura de Fronteira*. *Tempo Sociol.*, 5(1-2), 31-52.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular, com uma tipologia conceptual, tem como propósito dotar os estudantes dos ciclos de estudos Design Visual de conhecimentos teóricos que lhes permitam compreender as dinâmicas da sociedade moderna e da cultura contemporânea, integrando-as nos seus contextos históricos e políticos. Concretamente, cerca de 70% do tempo de trabalho da UC (~100h) será dedicado à construção de um quadro conceptual e histórico de referências (C1, C2 e C3). Vinte por cento do tempo de trabalho da UC (~30h) será dedicado a pesquisas e a análises autónomas sobre conformações da cultura contemporânea. Finalmente, 10% do tempo de trabalho da UC (15h) será dedicado a apoiar o estudante no seu trabalho de projeto. Esta UC de segundo semestre promove o enquadramento teórico abrangente contribuindo para a contextualização de trabalhos em contexto real nas UCs de projeto e tem continuidade na UC de 3º semestre Design Visual Contemporâneo.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit, with a conceptual typology, aims to provide students of the study cycles Visual Design with theoretical knowledge that will enable them to understand the dynamics of modern society and contemporary culture, integrating them into their historical and political contexts. Specifically, around 70% of the UC's working time (~100h) will be devoted to the construction of a conceptual and historical frame of reference (C1, C2, and C3). Twenty percent of the UC's working time (~30h) will be devoted to autonomous research and analysis of contemporary cultural configurations. Finally, 10% of the UC's working time (15h) will be dedicated to supporting the student in his project work.

Mapa III - Tipografia**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Tipografia

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Typography

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

Dsg

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

Dsg

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-28.0

Síncrona a distância (SD) - T-6.0; TP-17.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Ana Sofia Lopes da Ponte - 51.0h

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Luís Manuel de Frias Machado - 51.0h

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

- C1 – Identificar obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design gráfico e tipografia;*
- C4 – Descrever e classificar corretamente diversas tipografias*
- AP1 – Modelar visualmente tipografias usando tecnologias digitais;*
- AP2 – Implementar princípios de design gráfico e visual;*
- Ap3 – Visualizar soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais;*
- At1 – Selecionar de forma criteriosa fontes apropriadas para o contexto de visualização e leitura;*
- At2 – Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação.*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

- C1 - Identify national and international reference works and authors in the area of graphic and typography;*
- C4 - Describe and correctly classify various types of typographies;*
- AP1 - Model visually typographies using digital technologies;*
- AP2 - Implement principles of graphic and visual design;*
- Ap3 - Develop creative and original visual communication solutions using digital tools;*
- At1 - Carefully select appropriate fonts for the visualization and reading context;*
- At2 - Develop visual design projects that meet communication objectives.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. O desenvolvimento da tipografia:
 - 1.1. O início da escrita
 - 1.2. Os primeiros alfabetos
 - 1.3. As primeiras oficinas de impressão
 - 1.4. Os primeiros tipos sem serifas
 - 1.5. Evoluções técnicas e os tipos modernos
 - 1.6. Tipografia digital
2. Letras
 - 2.1. Morfologia dos tipos
 - 2.2. Classificação dos tipos
3. Palavras e leitura:
 - 3.1. Forma e fundo
 - 3.2. Visibilidade e legibilidade
 - 3.3. Cor e efeitos de luz
 - 3.4. Palavras em movimento
 - 3.5. Formatação de texto
4. Tipos de letra para o ecrã:
 - 4.1. Renderização dos tipos
 - 4.2. Tipos de letra para a web
 - 4.3. Tags lógicas e tags físicas para HTML
 - 4.4. Caracteres especiais
5. Aplicações para edição tipográfica
6. Programação de tipografia
7. Tipografia em movimento

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):*1. The development of typography:*

- 1.1. The beginning of writing*
- 1.2 The first alphabets*
- 1.3 The first printing workshops*
- 1.4. The first sans serif types*
- 1.5 Technical evolutions and the modern type*
- 1.6 Digital typography*

2. Letters, words and reading

- 2.1 Morphology of types*
- 2.2 Types classification*
- 2.3 Reading and legibility*
- 2.4. Words in movement*
- 2.5. Text formatting*

3. Fonts for the screen:

- 3.1. Type rendering*
- 3.2 Fonts for the web*
- 3.3 Logical tags and physical tags for HTML*
- 3.4 Special characters*

4. Applications for typographic edition

- 5. Programming of typography*
- 6. Typography in movement*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C1, será trabalhado nos pontos 1.4, 1.5, 1.6 e 2.2 relativos respetivamente aos primeiros tipos sem serifas, às evoluções técnicas e os tipos modernos, à tipografia digital e à classificação dos tipos.

O objetivo C4 será trabalhado no ponto 2.2 relativo à classificação dos tipos e 3.2 relativos a tipos de letra para a web.

O objetivo Ap1 será trabalhado juntamente com os tópicos 4, 5 e 6 onde se abordam a utilização de aplicações para edição tipográfica, programação de tipografia e tipografia em movimento.

Os objetivos Ap2, Ap3 e At1 serão trabalhados em particular nos pontos 3.2, 3.4 e 3.5 respetivamente sobre visibilidade e legibilidade, palavras em movimento e formatação de texto.

O objetivo At2 focará tópicos de maior complexidade técnica explorando-se a aplicação prática dos tópicos 5, 6 e 7 relativos a aplicações para edição tipográfica, programação de tipografia e tipografia em movimento.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C1, will be worked on in sections 1.4, 1.5, 1.6, and 2.2 concerning the first sans serif types, technical evolution and modern types, digital typography, and type classification.

Objective C4 will be worked on in section 2.2 concerning type classification and 3.2 concerning typefaces for the web.

Objective Ap1 will be worked on together with topics 4, 5, and 6 where applications for typographic editing, typography programming, and typography in motion are addressed.

Goals Ap2, Ap3, and At1 will be worked on in particular in sections 3.2, 3.4, and 3.5, respectively, on visibility and readability, moving words, and text formatting.

The goal At2 will focus on topics of greater technical complexity exploring the practical application of topics 5, 6, and 7 regarding applications for typographic editing, typography programming, and typography in motion.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Procurando integrar o modelo de EaD da EU, o acesso e motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais, a socialização será promovida através de quebra-gelos e pequenos debates, a troca de informação será promovida através de aulas virtuais, fóruns e leituras digitais, a construção do conhecimento será efetuada através de brainstormings em aulas virtuais e materiais para trabalho autónomo será promovido como quizzes. O desenvolvimento será cumprido através da elaboração de um trabalho final.

A metodologia de ensino e aprendizagem valorizada nesta UC é a de flipped learning, que se baseia numa dinâmica em que o estudante contacta com o conteúdo antes do momento de interação com o docente, que faz uma utilização mais estratégica do tempo na aula para trabalho e atenção individualizada em e-atividades síncronas (Bergmann & Sams, 2014).

1. As e-atividades de natureza formativa síncrona elegidas são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;*

- Sessões de tutoria, sessões de tutoria em grupo, com liderança partilhada entre estudantes e docente, visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback docente.*

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

- Leituras digitais, são objetos que disponibilizam conteúdos de leitura em formato graficamente apelativo, interativo e pode incluir imagens e hiperligações.*

- Video-lições, consistem em material audiovisual gravado pelo docente em estúdio. Este tipo de objeto é indicado para conteúdos mais expositivos e pode ser combinado com gráficos, infografias ou pontos chave.*

- Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.*

- Artigos, consistem num documento científico fornecido aos estudantes para aquisição ou aprofundamento de um determinado conteúdo.*

- Quizzes, questionários em forma de jogo, que motiva o estudante a regular a sua aprendizagem e superar-se na busca de novas informações e conhecimento sobre um determinado conteúdo.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Seeking to integrate the EU's DE model, access and motivation will be guaranteed through tutoring sessions and virtual forums, socialization will be promoted through icebreakers and small debates, the exchange of information will be promoted through virtual classes, digital books and forums, the construction of knowledge will be carried out through brainstorming in virtual classes and autonomous learning objects like quizzes The development stage will be developed through the elaboration of a final work.

The teaching and learning methodology valued in this UC is that of flipped learning, which is based on a dynamic in which the student contacts the content before the moment of interaction with the lecturer, who makes more strategic use of the time in class for individualized work and attention in synchronous e-activities (Bergmann & Sams, 2014).

1. The e-activities of a synchronous formative nature elected are:

- Virtual classes, where the lecturer teaches in synchronous interaction sessions through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch them later, asynchronously, whenever they wish;*

- Tutoring sessions, group tutoring sessions, with shared leadership between students and teacher, aimed at guiding study or clarifying doubts. Students should bring their intermediate study/work outputs for teacher feedback.*

2. The chosen activities of an asynchronous formative nature are:

- Digital readings, objects that make reading content available in digital format. It is graphically appealing and interactive and can include images and hyperlinks.*

- Video-lessons consist of audiovisual content recorded by the teacher in a studio. This object type is suitable for more expository content and can be combined with graphics, infographics or key points.*

- Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.*

- Papers, which consist of a scientific document provided to students to acquire or deepen a given content.*

- Quizzes, game-like questionnaires that motivate students to regulate their learning and to excel in the search for new information and knowledge about a given content.*

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla dois diferentes regimes: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final.

Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino.

O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC. As aulas síncronas serão gravadas e disponibilizadas na plataforma online, garantindo as condições de flexibilidade.

A avaliação contínua será composta por três momentos de avaliação intermédia propostos pelo docente ao longo do período letivo, cada um com peso de 20%, que contabilizará 60% da nota final. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores.

Os elementos de avaliação intermédia são:

1. Trabalho tipográfico I
2. Trabalho tipográfico II
3. Quizzes e/ou Case studies

No final do período letivo, existirá mais um momento de avaliação, que contabilizará 40% da nota final. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores. Este instrumento é composto por uma entrega de trabalho tipográfico com relatório e apresentação.

Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período letivo e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. Serão admitidos ao regime de avaliação final os estudantes que escolham esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido nota mínima média de 8 valores nos elementos intermédios da avaliação contínua.

Assim, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 10 valores. O instrumento de avaliação é um trabalho de projeto tipográfico com relatório, em conformidade com a natureza dos objetivos de aprendizagem definidos na UC.

Em ambos os regimes, de forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas e em conformidade com o parecer legal do DPO da Ensilis, o instrumento de trabalho envolverá o Turnitin como ferramenta de verificação da originalidade e prevenção de plágio.

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment method converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online courses, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.

The continuous assessment system will allow the student's learning path to be monitored and adjusted, as well as measuring the acquisition of the objectives of the course. Synchronous classes will be recorded and made available on the online platform, ensuring flexibility conditions.

Continuous assessment will consist of three intermediate assessment moments proposed by the teacher throughout the term, each with a weight of 20%, which will account for 60% of the final grade. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points. The elements of intermediate evaluation are:

1. Typographical work I
2. Typographical work II
3. Quizzes and/or Case Studies

At the end of the term, another evaluation moment will account for 40% of the final grade. This element will consist of a written report and presentation of a typographical work. The student must have a minimum score of 8 points.

Finally, the final evaluation takes place exclusively after the term and will cover all the contents taught in the CU. Students who choose this option will be admitted to the final assessment regime, as well as those who have not obtained a minimum average score of 8 points in the intermediate elements of the continuous assessment.

Thus, the student must have a minimum grade of 10. The assessment instrument is a typographical work assignment with a report following the nature of the learning objectives defined in the course.

In both regimes, to guarantee the reliability and authorship of the answers and following the legal opinion of the Ensilis DPO, the work assignment will involve Turnitin as a tool to verify originality and prevent plagiarism.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os objetivos C1 e C3 que implicam memorização nomes e datas e a compreensão de conceitos será atingido através de uma metodologia de ensino expositiva assumida em parte das aulas virtuais e nas vídeo-lições o que permite abordar um leque abrangente de obras e autores. Para complementar o estudo serão propostas mais atividades assíncronas como leitura de obras científicas, a resposta a quizzes por forma a sustentar uma participação ativa do aluno na sua aprendizagem. Para reforçar este objetivo será ainda proposto um trabalho escrito que deve resultar da revisão de conteúdos e resposta a case studies.

Os objetivos aplicativos Ap1, Ap2 e Ap3, são atingidos pela participação em aula de Laboratório virtual e valorização da visualização de sessões demonstrativas em vídeo-screencast. Os desafios propostos para dois trabalhos práticos visam contribuir para o empenho continuado dos alunos que será acompanhado em sessões tutoriais ao longo do semestre.

Os objetivos At1 e At2 serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa onde o aluno desenvolve e apresenta os resultados da sua investigação e experimentação sob a forma de um trabalho final.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objectives C1 and C3, which imply memorization of names and dates and the understanding of concepts, will be achieved through an expository teaching methodology assumed in some virtual classes and in the video lessons, which allows addressing a wide range of works and authors. To complement the learning process, asynchronous activities such as reading scientific works, answering quizzes will sustain the active participation of the student in his autonomous learning activities. A written assignment will also be proposed to reinforce the learning process, which should result from reviewing the contents and answering case studies.

The objectives Ap1, Ap2, and Ap3, are achieved by participation in a virtual laboratory class and valuing the viewing of demonstrative sessions in video-screencast. The challenges proposed for two practical assignments aim to contribute to the students' continued commitment that will be accompanied in tutorial sessions throughout the semester.

Objectives At1 and At2 will be developed through an active teaching methodology where the student develops and presents the results of his research and experimentation in the form of a final paper.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Bosler, D. (2012). *Mastering Type: The Essential Guide to Typography for Print and Web Design*. HOW Books. (https://www.amazon.com/dp/1440313695/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_DH95S7T54SEXAABE4XE)

Elam, K. (2005). *Grid Systems: Principles of Organizing Type*, New York: Princeton Architectural Press. (https://www.amazon.com/dp/1568984650/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_PX82S6BF659E1PWPF9H9)

Heller, S. & Talarico, S. H. (2012). *Typography Sketchbooks*. Thames and Hudson Ltd.

Hillner, M. (2009). *Basics Typography 01: Virtual Typography*. Fairchild Books.

Hische, J., & Fili, L. (2015). *In Progress: See Inside a Lettering Artist's Sketchbook and Process, from Pencil to Vector (Illustrated edition)*. Chronicle Books.

Kane, J. (2012). *Manual dos tipos*. Editorial GG, SL.

Lupton, E. (2015). *Tipos na Tela. Um Guia Para Designers, Editores, Tipógrafos, Blogueiros e Estudantes*. Gustavo Gili.

Rausch, U. e Campe, C. (2020). *Designing Fonts: An Introduction to Professional Type Design*. THAMES HUDSON.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Bosler, D. (2012). *Mastering Type: The Essential Guide to Typography for Print and Web Design*. HOW Books. (https://www.amazon.com/dp/1440313695/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_DH95S7T54SEXAABE4XE)

Elam, K. (2005). *Grid Systems: Principles of Organizing Type*, New York: Princeton Architectural Press. (https://www.amazon.com/dp/1568984650/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_PX82S6BF659E1PWPF9H9)

Heller, S. & Talarico, S. H. (2012). *Typography Sketchbooks*. Thames and Hudson Ltd.

Hillner, M. (2009). *Basics Typography 01: Virtual Typography*. Fairchild Books.

Hische, J., & Fili, L. (2015). *In Progress: See Inside a Lettering Artist's Sketchbook and Process, from Pencil to Vector (Illustrated edition)*. Chronicle Books.

Kane, J. (2012). *Manual dos tipos*. Editorial GG, SL.

Lupton, E. (2015). *Tipos na Tela. Um Guia Para Designers, Editores, Tipógrafos, Blogueiros e Estudantes*. Gustavo Gili.

Rausch, U. e Campe, C. (2020). *Designing Fonts: An Introduction to Professional Type Design*. THAMES HUDSON.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular contribui para cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C1, Ap1, Ap3 e At2. Concretamente, cerca de 20% do tempo de trabalho da UC será dedicada ao estudo de tipografias de referência na área do design gráfico e visual, 10% do tempo dedicado a modelar tipografias usando ferramentas digitais, e 70% dedicado ao desenvolvimento de soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais, aplicando princípios de design gráfico e visual e fazendo escolhas criteriosas de acordo com um projeto de comunicação bem definido.

Esta UC desenvolve-se a partir de bases de desenho já exploradas nas duas UC de desenho do 1º ano, será complementada na UC de Projeto de Edição Gráfica na exploração de conceitos associados à estruturação de texto.

Esta UC é do tipo conceptual e deve proporcionar ao estudante os conhecimentos teóricos e práticos de base para diversas UCs aplicativas ao longo de todo o ciclo de estudos.

4.2.17. Observações (EN):

This course contributes to fulfil ingthe specific objectives of study cycle C1, Ap1, Ap3, and At2. Specifically, about 20% of the UC working time will be dedicated to the study of significant typographies in the field of graphic and visual design, 10% of the time will be dedicated to modelling typographies using digital tools, and 50% will be dedicated to the development of creative and original visual communication solutions exploring digital tools, and 20% developing visual design projects aimed to fulfil communication objectives.

This course builds on the foundations of drawing already explored in the two drawing courses of the 1st year and will be complemented in the Graphic Editing Project course in the exploration of concepts associated with text structuring.

This is a conceptual course and should provide the student with the theoretical and practical knowledge base for various application courses throughout the program of studies.

Mapa III - Trabalho Final de Curso

4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):

Trabalho Final de Curso

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Final Paper

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

450.0

4.2.5. Horas de contacto:

Síncrona a distância (SD) - OT-30.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

18.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *António Carvalho Maneira - 15.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

- *Ana Nunes Jorge - 15.0h*
- *Filipe André Cordeiro de Figueiredo - 15.0h*
- *William Afonso Cantú - 15.0h*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

C1. Identificar métodos e técnicas para o desenvolvimento de um projeto;

AP1. Desenvolver investigação aplicada;

AP2. Aplicar métodos e técnicas de pesquisa para resolver problemas reais da atividade de design;

AP3. Aplicar conhecimentos técnico-científicos adquirido nas diferentes Unidades Curriculares para a visualização de soluções de comunicação;

At1. Promover a inovação, rigor técnico e científico e espírito crítico e construtivo;

At2. Desenvolver capacidade de adaptação e de trabalho autónomo em projeto.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

C1. Identify methods and techniques for developing a project;

AP1. Develop applied research;

Ap2. Apply research methods and techniques to solve real problems in design activity;

Ap3. Apply technical-scientific knowledge acquired in the different Curricular Units;

At1. Promote innovation, technical and scientific rigor, and a critical and constructive spirit;

At2. Develop adaptability and autonomous project work.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Estrutura e forma de um trabalho final de curso.

2. Métodos e técnicas de base para a elaboração do trabalho final.

3. Métodos e técnicas de pesquisa para resolução de problemas reais das diferentes áreas do Design Visual.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *Structure and form of a final course project.*
2. *Methods and basic techniques for the preparation of the final project.*
3. *Methods and techniques to solve real problems in different areas of Visual Design.*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo de Aprendizagem C3 serão trabalhados no capítulo 1 Estrutura e forma de um trabalho final de curso e no capítulo 2 Métodos e técnicas de base para a elaboração do trabalho final.

Os objetivos de Aprendizagem Ap1, APp, Ap3, At1 e At2 serão trabalhados capítulo 3 de Métodos e técnicas de pesquisa para resolução de problemas reais das diferentes áreas da comunicação.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The learning objective C3 will be worked on in chapter 1 Structure and form of a final course project and in chapter 2 Methods and basic techniques for the preparation of the final project.

The learning objectives AP1, AP2, AP3, At1, and At2 will be worked on in chapter 3 Research methods and techniques to solve real problems in different areas of communication.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Da etapa I à etapa IV do modelo pedagógico da UE, vai sendo promovida cada vez mais interatividade entre os participantes e o e-moderador através da disponibilização de fóruns e debates, numa fase inicial com maior participação do e-moderador. A etapa V será cumprida através de uma tarefa de avaliação escrita.

A partir da Etapa IV os estudantes terão um papel mais ativo na construção do seu conhecimento, através da elaboração do projeto. Por fim, na última etapa irão pôr à prova a sua capacidade de crítica e reflexão e serão avaliados através de trabalho escrito e uma apresentação oral.

1. As atividades de natureza formativa síncrona são:

- Aulas virtuais, onde existe uma interação síncrona lecionada pelo docente através do campus virtual. Estas sessões são gravadas permitindo aos estudantes assistirem posteriormente, de forma assíncrona, sempre que quiserem;

- Sessões de tutoria, com liderança partilhada entre os estudantes e o docente, que visam a orientação do estudo ou o esclarecimento de dúvidas. Os estudantes devem trazer os seus outputs intermédios de estudo/trabalho para serem alvo de feedback do docente.

2. As e-atividades de natureza formativa assíncrona elegidas são:

• Fóruns, consistem em locais de debate sobre conteúdos relacionados com a unidade curricular, estes podem ser lançados pelo docente ou pelos estudantes. Tem como objetivo fomentar a comunicação, discussão e reflexão entre estudantes. Podem ser lançadas questões para discussão ou simplesmente partilha de conteúdos/recursos pertinentes para os temas abordados.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

From the stage I to stage IV of the pedagogical model, more interactivity is being promoted among the participants, through the provision of forums and debates, at an initial stage with greater participation by the e-moderator. Step V will be accomplished through a small assessment task. From stage IV on, students will have a more active role in the construction of their knowledge through the development of the project. Finally, in the last stage, they will test their capacity for criticism and reflection and will be assessed through written assignments and an oral presentation.

1. The activities of synchronous formative nature are:

- Virtual classes, where there is a synchronous interaction taught by the professor through the virtual campus. These sessions are recorded, allowing students to watch later, asynchronously.

- Tutoring sessions, with shared leadership between the students and the teacher, aimed at guiding the study or clarifying doubts. Students must bring their intermediate study/work outputs to be the target of teacher feedback.

2. The activities of an asynchronous formative nature are:

• Forums, which consist of a place for debate on content related to the course unit, launched by the teacher or the students. It aims to foster communication, discussion and reflection among students. Questions may be posted for discussion or to share content/resources relevant to the covered topics.

4.2.14. Avaliação (PT):

O processo de avaliação contempla apenas o regime de avaliação contínua. O estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período letivo e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da UE para o EaD, no sentido em que valoriza o processo de avaliação e regulação das aprendizagens ao longo de todo o processo de ensino. O regime de avaliação contínua permitirá acompanhar e ajustar o percurso de aprendizagem do estudante, assim como mensurar a aquisição dos objetivos da UC.

A avaliação contínua pressupõe dois elementos:

- i) um projeto de trabalho final de curso, com definição de problemática e referências bibliográficas. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 25% da nota final. Este elemento será composto por um trabalho escrito.
- ii) um trabalho final de curso com a problemática, revisão da literatura, metodologia, apresentação e discussão de dados, e referências bibliográficas. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 75% da nota final. Este elemento será composto por:
 - a) Trabalho escrito, contabilizando 80%
 - b) Apresentação oral, contabilizando 20% da nota.

4.2.14. Avaliação (EN):

The evaluation process contemplates only continuous evaluation. The student will pass if the final classification is equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is the one that takes place throughout the academic period and reflects a permanent interaction between teacher and student. This assessment system converges with the EU's pedagogical model for online learning because it values the assessment and regulation of learning throughout the teaching process. The system of continuous assessment will allow the monitoring and adjustment of the student's learning path, as well as measuring the acquisition of the objectives of the CU.

Continuous assessment presupposes two elements:

- i) a final coursework project with a definition of the problem and bibliographical references. This element will consist of a written assignment. The student must have a minimum score of 8 points, accounting for 25% of the final grade.
- ii) a final coursework with problem definition, literature review, methodology, data presentation and discussion, and bibliography references. The student must have a minimum grade of 8, accounting for 75% of the final grade. This element will be composed of the following:
 - a) Written assignment, accounting for 80% of the grade;
 - b) Oral presentation, accounting for 20% of the grade.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo C3 será atingido através de uma metodologia de ensino expositiva que consiste na exposição oral de informações, saber ou conteúdos em que o estudante tem um papel passivo. Este método será complementado com os outros métodos. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de aula virtual e sessões de tutorias requerendo a intervenção ativa do estudante que deverá procurar informações relevantes para o seu trabalho nas referências bibliográficas e outras fontes que considere apropriadas. Os objetivos Ap1, Ap2, Ap3, At1 e At2 serão desenvolvidos através de uma metodologia de ensino ativa, que consiste num método de ensino-aprendizagem em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o docente tem, fundamentalmente, um papel de dinamizador. Neste âmbito, serão utilizadas as atividades formativas síncronas de sessões de tutorias onde os alunos serão convidados a discutir o progresso do seu trabalho entre pares e com o docente.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Objective C3 will be achieved through an expository teaching methodology that consists of the oral presentation of information, knowledge or content in which the student has a passive role. This method will be complemented with the other methods. In this context, the synchronous formative activities of virtual class and tutorial sessions will be used, requiring the active intervention of the student, who should seek information relevant to their work in bibliographical references and other sources they consider appropriate. Objectives Ap1, Ap2, Ap3, At1, and At2 will be developed through an active teaching methodology, which consists of a teaching-learning method in which the student has an active role in the search for knowledge and the teacher has, fundamentally, an enabling role. In this context, the synchronous formative activities of tutorial sessions will be used where students will be invited to discuss the progress of their work among peers and with the teacher.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Berger, A. A. (2019). *Media and Communication Research Methods. An Introduction to Qualitative and Quantitative Approaches, 5th Edition*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
(https://www.amazon.com/dp/B07MXL3PHV/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_TAEB2MNW42V22D0065XS)

Kubitschko, S., & Kaun, A. (eds.) (2016). *Innovative Methods in Media and Communication Research*. London: Palgrave Macmillan.

Leavy, P. (2017). *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. New York: The Guilford Press.
(https://www.amazon.com/dp/B01N0NFHWT/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_W7SMXPDCDG6660QY23XK)

Treadwell, D. F. (2016). *Introducing Communication Research: Paths of Inquiry*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
(https://www.amazon.com/dp/B07VSWZKV2/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_0ADFQ2GJXSMDRHC6A9W7)

Sloan, L., & Quan-Haase, A. (2022). *The SAGE Handbook of Social Media Research Methods*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Berger, A. A. (2019). *Media and Communication Research Methods. An Introduction to Qualitative and Quantitative Approaches, 5th Edition*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
(https://www.amazon.com/dp/B07MXL3PHV/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_TAEB2MNW42V22D0065XS)

Kubitschko, S., & Kaun, A. (eds.) (2016). *Innovative Methods in Media and Communication Research*. London: Palgrave Macmillan.

Leavy, P. (2017). *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. New York: The Guilford Press.
(https://www.amazon.com/dp/B01N0NFHWT/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_W7SMXPDCDG6660QY23XK)

Treadwell, D. F. (2016). *Introducing Communication Research: Paths of Inquiry*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
(https://www.amazon.com/dp/B07VSWZKV2/ref=cm_sw_em_r_mt_dp_0ADFQ2GJXSMDRHC6A9W7)

Sloan, L., & Quan-Haase, A. (2022). *The SAGE Handbook of Social Media Research Methods*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.

4.2.17. Observações (PT):

Esta UC tem como propósito cumprir os objetivos específicos do ciclo de estudos C1, C2, C3, Ap3, At1 e At2. Concretamente, cerca de 80% do tempo de trabalho (~360h) será dedicado a apoiar os estudantes a aplicar métodos e técnicas de pesquisa e os constructos teóricos aprendidos nas UC deste plano de estudos para a consecução do trabalho final de curso. Vinte por cento do tempo de trabalho (~90h) será dedicado a apoiar o aluno no desenvolvimento da autonomia, organização e responsabilidade na visualização de soluções de comunicação visual criativas. Esta UC, com uma tipologia aplicada, foi desenhada para fornecer aos alunos as competências específicas de elaboração de um trabalho final de curso, que vise promover novas ideias e resolver problemas concretos na área do Design Visual.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit aims to fulfill the specific objectives C1, C2, C3, Ap3, At1, and At2 of the program. Specifically, about 80% of the working time (~360h) will be dedicated to supporting students to apply research methods and techniques, and theoretical constructs learned in the CUs of this study plan for the completion of the final course work. Twenty percent of the working time (~90h) will be dedicated to supporting the student in the development of autonomy, organization, and responsibility for visualizing creative visual communication outcomes. With an applicative typology, this curricular unit was designed to provide students with the specific skills to prepare a final course work, which aims to promote new ideas and solve concrete problems in the Visual Design field.

4.3. Unidades Curriculares (opções)**Mapa IV - Ramo Audiovisuais e Multimédia****4.3.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Ramo Audiovisuais e Multimédia

4.3.1. Designação da unidade curricular (EN):

Audiovisual and Multimedia Branch

4.3.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM:Dsg

4.3.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM:Dsg

4.3.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):*Semestral 2ºS***4.3.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):***Semiannual 2nd S***4.3.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):***300.0***4.3.5. Horas de contacto:***Assíncrona a distância (AD) - T-56.0**Síncrona a distância (SD) - TP-46.0***4.3.6. % Horas de contacto a distância:***100.00%***4.3.7. Créditos ECTS:***12.0***4.3.8. Unidades Curriculares filhas:**

- *Design para Narrativa Visual - 6.0 ECTS*
- *Design para Produção Audiovisual - 6.0 ECTS*

4.3.9. Observações (PT):*[sem resposta]***4.3.9. Observações (EN):***[sem resposta]***Mapa IV - Ramo Interfaces Gráficas Digitais****4.3.1. Designação da unidade curricular (PT):***Ramo Interfaces Gráficas Digitais***4.3.1. Designação da unidade curricular (EN):***Digital Graphical Interfaces Branch***4.3.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):***AVPM:Dsg***4.3.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):***AVPM:Dsg***4.3.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):***Semestral 2ºS***4.3.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):***Semiannual 2nd S***4.3.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):***300.0***4.3.5. Horas de contacto:***Assíncrona a distância (AD) - T-56.0**Síncrona a distância (SD) - TP-46.0*

4.3.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.3.7. Créditos ECTS:

12.0

4.3.8. Unidades Curriculares filhas:

- *Design para Web e Media Sociais - 6.0 ECTS*
- *Experiência do Utilizador - 6.0 ECTS*

4.3.9. Observações (PT):

[sem resposta]

4.3.9. Observações (EN):

[sem resposta]

Mapa IV - Ramo Videojogos**4.3.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Ramo Videojogos

4.3.1. Designação da unidade curricular (EN):

Videogames Branch

4.3.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AVPM:Dsg

4.3.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AVPM:Dsg

4.3.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral 2ºS

4.3.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual 2nd S

4.3.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

300.0

4.3.5. Horas de contacto:

Assíncrona a distância (AD) - T-56.0

Síncrona a distância (SD) - TP-46.0

4.3.6. % Horas de contacto a distância:

100.00%

4.3.7. Créditos ECTS:

12.0

4.3.8. Unidades Curriculares filhas:

- *Artes Visuais para Videojogos - 6.0 ECTS*
- *Design de Videojogos - 6.0 ECTS*

4.3.9. Observações (PT):

[sem resposta]

4.3.9. Observações (EN):*[sem resposta]***4.4. Plano de Estudos****Mapa V - ECPE L-Design Visual - 1****4.4.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)* (PT):***ECPE L-Design Visual***4.4.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)* (EN):***ECPE L-Visual Design***4.4.2. Ano curricular:**

1

4.4.3. Plano de Estudos

Unidade Curricular	Área Científica	Duração	Horas Trabalho	Horas Contacto	% HC a distância	Tipo	Opcional	ECTS
Desenho Digital	BA	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Fundamentos de Design Visual	Dsg	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: T-6.0; TP-17.0	100.00%		Não	6.0
História do Design	Dsg	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: T-6.0; TP-17.0	100.00%		Não	6.0
Metodologia da Investigação	AVPM	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Projeto de Comunicação Visual	AVPM	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Desenho Vetorial	Dsg	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Fotografia Digital	AVPM	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: T-6.0; TP-17.0	100.00%		Não	6.0
História do Design Gráfico	Dsg	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: T-6.0; TP-17.0	100.00%		Não	6.0
Projeto de Identidade Visual	AVPM	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Sociedades Modernas e Cultura Contemporânea	SOE	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: T-6.0; TP-17.0	100.00%		Não	6.0
Total: 10								

4.4.2. Ano curricular:

2

4.4.3. Plano de Estudos

Unidade Curricular	Área Científica	Duração	Horas Trabalho	Horas Contacto	% HC a distância	Tipo	Opcional	ECTS
Design Visual Contemporâneo	Dsg	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: T-6.0; TP-17.0	100.00%		Não	6.0
Edição de Imagem Digital	AVPM	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Fundamentos da Programação	CI	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-14.0; TP-14.0 SD: PL-17.0; T-0.0; TP-6.0	100.00%		Não	6.0
Projeto de Edição Gráfica	AVPM	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Tipografia	Dsg	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: T-6.0; TP-17.0	100.00%		Não	6.0
Análise e visualização de dados	ME	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-14.0; TP-14.0 SD: PL-17.0; TP-6.0	100.00%		Não	6.0
Gestão de Projeto e Orçamento	CEmp	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: T-6.0; TP-17.0	100.00%		Não	6.0
Ilustração Digital	AVPM	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Modelação 3D	AVPM	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Projeto de Produção Multimédia	AVPM	Semestral 2ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Total: 10								

4.4.2. Ano curricular:

3

4.4.3. Plano de Estudos

Unidade Curricular	Área Científica	Duração	Horas Trabalho	Horas Contacto	% HC a distância	Tipo	Opcional	ECTS
Animação Digital	AVPM	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Design para a Economia Circular e Sustentabilidade	Dsg	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Empreendedorismo Digital	CEmp	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0

Infografia Multimédia	AVPM	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Projeto de Comunicação Digital	AVPM	Semestral 1ºS	150.0	AD: T-28.0 SD: TP-23.0	100.00%		Não	6.0
Ramo Audiovisuais e Multimédia	AVPM:Dsg	Semestral 2ºS	300.0	AD: T-56.0 SD: TP-46.0	100.00%	UC de Opção	Sim	12.0
Ramo Interfaces Gráficas Digitais	AVPM:Dsg	Semestral 2ºS	300.0	AD: T-56.0 SD: TP-46.0	100.00%	UC de Opção	Sim	12.0
Ramo Videojogos	AVPM:Dsg	Semestral 2ºS	300.0	AD: T-56.0 SD: TP-46.0	100.00%	UC de Opção	Sim	12.0
Trabalho Final de Curso	AVPM	Semestral 2ºS	450.0	SD: OT-30.0	100.00%		Não	18.0
Total: 9								

4.5. Metodologias e Fundamentação

4.5.1.1. Justificar o desenho curricular. (PT)

O presente CE foi orientado por competências, tal como previsto pelo Quadro Europeu de Qualificações, procurando-se planejar, operacionalizar e avaliar objetivos de aprendizagem em três diferentes domínios: conhecimentos (C), aptidões (AP) e atitudes (AT). Suportado numa análise de benchmark nacional e internacional, apresentada no ponto 11, definiram-se objetivos específicos do CE e um conjunto de UCs que focam cada domínio em função do tempo de trabalho, apresentando o seguinte posicionamento:

- Identificar de obras e autores de referência nacionais e internacionais na área do design gráfico e visual (13%);
- Definir princípios de design gráfico e visual (9%)
- Explicar metodologias e métodos de desenvolvimento de projeto na área do design visual e produção multimédia (12%).
- Modelar visualmente de produtos, ambientes e personagens em contexto narrativo usando tecnologias digitais (10%),
- Implementar princípios de design gráfico e visual (10%)
- Visualizar de soluções de comunicação visual criativas e originais explorando ferramentas digitais (11%).
- Escolher opções de design de forma consciente e com critérios (12%)
- Desenvolver projetos de design visual que respondam a objetivos de comunicação (23%).

Construiu-se a estrutura curricular do CE em UCs estruturantes de 6 ECTS, com 9 horas de contato por ECTS, e uma UC de Trabalho Final de Curso de 18 ECTS. Por exemplo, nas UCs de 6 ECTS, ao longo das 14 semanas letivas do semestre, o estudante tem por semana 1.5 horas de contato síncrono e 2 horas de contato assíncrono. Este balanço permite criar sinergias entre a flexibilidade do presente modelo pedagógico e o tempo necessário ao desenvolvimento das aprendizagens.

Tipologias das UCs:

* *Conceptual*, com predominância de aulas teóricas e metodologias expositivas assentes na dimensão dos conhecimentos nos primeiros semestres do CE.

* *Aplicativa*, com predominância de aulas teórico-práticas e metodologias ativas assente na dimensão da aplicação do conhecimento ao longo do CE.

De forma a valorizar percursos de aprendizagem personalizados (como previsto no DL nº 133/2019), delineamos uma estratégia de minors. Em detrimento de UCs avulsas, os estudantes escolhem percursos formativos de 30 ECTS que lhes conferem uma especialidade dentro da Licenciatura em Design Visual, sendo estas: (i) Interfaces Gráficas Digitais, (ii) Audiovisuais e Multimédia ou (iii) Videojogos e Gamificação. Cada minor é materializado no semestre 5 e 6 através de duas UCs aplicativas (12 ECTS) e o Trabalho Final de Curso (18 ECTS), que deve ser feito na temática do respetivo minor, cuja dinâmica pedagógica deve ser conduzida em sinergia.

4.5.1.1. Justificar o desenho curricular. (EN)

This EC is competence-oriented, as foreseen by the European Qualifications Framework, seeking to plan, operationalize and assess learning objectives in three different domains: knowledge (K), skills (S) and attitudes (A).

Supported by a national and international benchmark analysis, presented in point 11, specific objectives of the MD and a set of CUs are defined that focus on each domain according to the working time:

- Identify works and authors of national and international reference in the area of graphic and visual design (13%);
- Define principles of graphic and visual design (10%);
- Explain methodologies and methods of project development in the area of visual design and multimedia

production (12%);

- Model products, environments and characters in a narrative context using digital technologies is promoted (10%);
- Implement graphic and visual design principles (10%);
- Visualise creative and original visual communication solutions exploring digital tools (11%);
- Choose design options consciously and judiciously (12%);
- Develop visual design projects that respond to communication objectives (23%).

The curricular structure of the CS was built in structuring CUs of 6 ECTS, with 9 contact hours per ECTS, and a Final Coursework Course of 18 ECTS. For example, in the 6 ECTS units, over the 14 teaching weeks of the semester, the student has 1.5 hours of synchronous contact and 2 hours of asynchronous contact per week. This balance allows synergies between the flexibility of the present pedagogical model and the time required for learning development.

Typologies of Courses:

* Conceptual, with a predominance of theoretical classes in the first semesters of the CE following expository methodologies based.

* Applicative, with a predominance of theoretical-practical lessons and active methodologies for applying knowledge throughout the course.

In order to value personalized learning paths (as provided for in DL nº 133/2019), we have outlined a minors strategy. Instead of single courses, students choose 30 ECTS training paths that give them a speciality within the Bachelor of Visual Design, these being: (i) Digital Graphical Interfaces, (ii) Audiovisuals and Multimedia or (iii) Videogames and Gamification. Each minor is materialized in semester 5 and 6 with two applicative courses (12 ECTS) and the Final Coursework (18 ECTS). This Final Coursework must be done on the theme of the respective minor, whose pedagogical dynamics must be conducted within a synergy.

4.5.1.2. Percentagem de créditos ECTS de unidades curriculares lecionadas predominantemente a distância.

100.0

4.5.2.1.1. Modelo pedagógico que constitui o referencial para a organização do processo de ensino e aprendizagem das unidades curriculares (PT)

A Universidade Europeia concebeu e adoptou o modelo pedagógico Learn@Flex para o ensino à distância, estando a sua sistematização dividida nos seguintes pilares: 1. Valores, 2. Metodologia de ensino-aprendizagem, 3. Estruturas pedagógicas e 4. Recursos Humanos (ver <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoead.pdf>).

São valores do modelo pedagógico Learn@Flex da Universidade Europeia: (i) Flexibilidade, que permite que os estudantes escolham o ritmo das suas aprendizagens de forma a compatibilizar o estudo com a sua vida pessoal e profissional; (ii) Personalização, que é suportada num modelo centrado no estudante, integrando as suas expectativas e experiência profissional no processo de ensino-aprendizagem; (iii) Conectividade, que possibilita que os estudantes estejam ligados online e em rede através de multiplataformas, possibilitando a interação com os pares e docentes; e (iv) Proximidade, através do acompanhamento 360º do estudante ao longo da sua experiência académica.

A metodologia de ensino-aprendizagem denomina-se de Online Collaborative Learning, tendo por base (i) o modelo das cinco etapas de Salmon (2013) e na criação de comunidades de aprendizagem, e (ii) a experiência da Universidade Aberta e o seu curso de formação Docência Digital em Rede. Esta metodologia promove a interatividade entre agentes de ensino, tanto na modalidade síncrona como assíncrona, potenciando a motivação do estudante na concretização dos seus objetivos. É necessário (i) que ao longo de uma unidade curricular, semestre, ano letivo e/ou ciclo de estudos os estudantes consigam progredir pelas cinco etapas do modelo, e (ii) que as FUCs descrevam como cada etapa vai ser integrada na respetiva UC. As etapas da metodologia Online Collaborative Learning são: Etapa I: Acesso e Motivação. São fornecidos aos estudantes acessos aos conteúdos da unidade curricular através do LMS CANVAS. É necessário garantir que os estudantes têm acesso à plataforma e adquirem a capacidade de aprender com os outros participantes, à distância. Desta forma, são recomendadas e-atividades que sejam rapidamente alcançadas, oferecendo prática na utilização da tecnologia. Sobretudo nesta etapa inicial, os e-moderadores poderão ter de oferecer apoio individual assegurando que os estudantes estão confiantes na aprendizagem online. Etapa II: Socialização Online. Os estudantes deverão estabelecer a sua presença online e interagir com outros estudantes. Os estudantes começam a compreender os benefícios e as exigências de trabalhar em grupo e/ou em ambiente online. As e-atividades devem ser ativas e interativas, permitindo que os estudantes se relacionem entre si e formem grupos de trabalho eficazes. Etapa III: Troca de Informação. Deve existir uma troca de informação mútua entre estudantes, numa possível forma de cooperação em que cada estudante apoia os objetivos de outros estudantes. Os estudantes podem começar a sentir-se capacitados para pesquisar e avaliar informação. Deve ser explicado aos estudantes como fornecer feedback a outros estudantes assente num espírito crítico. É concluída quando os estudantes conseguirem encontrar, contribuir e trocar informações de forma eficaz e autónoma. Etapa IV. Construção do Conhecimento. Desenvolvem-se discussões e atividades de grupo entre os estudantes e a sua interação torna-se mais complexa, interativa e orientada para a equipa. Inicia-se igualmente a construção do conhecimento. Os estudantes devem demonstrar autonomia no desenvolvimento de competências, deixando de ser apenas receptores ou transmissores de informação, mostrando-se capazes de resolver tarefas complexas. Etapa V: Desenvolvimento. Os participantes estão confortáveis para trabalhar a distância, e desenvolvem uma capacidade elevada de explorar informação e construir o seu próprio conhecimento. Nesta fase geralmente os estudantes sentem-se bastante confiantes e são proativos na concretização dos seus próprios objetivos. O foco do processo de ensino-aprendizagem reside na avaliação. Os estudantes tornam-se responsáveis pela sua própria aprendizagem e pela aprendizagem do seu grupo. Devem desenvolver ideias adquiridas através das quatro etapas iniciais das e-atividades e aplicá-las aos seus contextos individuais. As e-atividades devem ser desenvolvidas de forma a permitir a crítica, a reflexão, a avaliação e a

aplicação.

Os ciclos de estudo são estruturados em semestres com 5 UCs de 6 ECTS cada. Existem UCs optativas oferecidas em bloco que conferem uma especialidade dentro do ciclo de estudos, que o estudante escolhe de acordo com a sua preferência pessoal e experiência profissional. Cada UC tem os seus objetivos de aprendizagem sistematizados por conhecimentos associados ao Saber, aptidões relacionadas com o Fazer, e atitudes associados ao Ser. O desenvolvimento de cada UC deve vir planificado em 7 unidades de ensino com a duração de 2 semanas cada, correspondendo ao período letivo de 14 semanas. Cada unidade de ensino prevê a construção de 5-7 e-atividades formativas de natureza assíncrona específicas do modelo pedagógico, como a video-lição, artigo/obra científica, vídeoscreencast (com ou sem recurso ao powerpoint), livro digital, simulação, podcast, e fórum virtual. Em cada semana ocorre uma sessão formativa síncrona de 90min cuja especificidade da e-atividade pode ser aula virtual, sessão de tutoria, laboratório virtual e imersão profissional. Enquanto os conteúdos assíncronos estão alocados no CANVAS (LMS adoptado), as sessões síncronas são conduzidas no Microsoft Teams (plataforma de videoconferência) sendo sempre gravadas e disponibilizadas aos estudantes. O regulamento de avaliação prevê a realização de 3 e-atividades assíncronas ao longo das 14 semanas letivas, em que cada uma avalia a concretização dos objetivos de aprendizagem de 2-3 unidades de ensino, contabilizando 20% da classificação final da UC (cada). As e-atividades avaliativas podem ser case-study, quiz, trabalho, apresentação oral e prova de avaliação. No final do período letivo de cada semestre, decorre o período de avaliações com a duração de 3 semanas, em que cada estudante é avaliado no cumprimento de todos os objetivos de aprendizagem da UC em simultâneo através de uma prova síncrona que contabiliza 40% da classificação final. Esta prova é realizada com recurso ao Respondus Lockdown Browser, devidamente aprovado pelo DPO da Entidade Instituidora em respeito com o regime jurídico do estado português. O presente modelo prevê uma correspondência entre os tipos de e-atividades (assíncrona vs. síncrona, formativa vs. avaliativa) e natureza dos objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e atitudes). Dentro deste pressuposto e em cada FUC, os docentes identificam as e-atividades que integram a UC do qual são responsáveis.

Todas as equipas de coordenação de ciclos de estudo são compostas por um coordenador de curso (professor de carreira na área científica correspondente) e um coordenador pedagógico que é responsável pela implementação do modelo pedagógico. Para dar suporte ao e-docente na produção dos conteúdos assíncronos, existe o Laboratório de Educação Digital composto por uma equipa multidisciplinar com learning architects, produtores, técnicos de audiovisual, designers gráficos, e LMS Managers. São etapas do processo: (i) design, através da planificação da FUC em 7 unidades de ensino, identificação dos temas e e-atividades a produzir, e elaboração dos guiões de cada e-atividade; (ii) produção, através da produção e/ou gravação e edição de cada e-atividade, e (iii) upload, através da parametrização da UC no CANVAS e alocação das respetivas e-atividades nas unidades de ensino correspondentes. Todos os conteúdos passam por um processo de revisão científica-pedagógica liderada por outro docente da mesma área científica. A cada estudante é alocado um gestor académico (e-tutor) de competência não académica, que o acompanha ao longo do seu processo de aprendizagem. Ele está em permanente contacto com o estudante, coordenador de curso e secretaria escolar, com o intuito de melhorar a experiência académica e a qualidade das suas aprendizagens, e prevenir o abandono precoce.

O modelo pedagógico Learn@Flex esteve na base da acreditação de nove novos ciclos de estudo na modalidade de ensino a distância em 2021 por parte da A3ES, tendo formado no ano de 2022 cerca de 1900 estudantes em mais de 70 programas não conferentes de grau académico na Universidade Europeia, IPAM Porto e IPAM Lisboa (IES da Ensilis).

4.5.2.1.1. Modelo pedagógico que constitui o referencial para a organização do processo de ensino e aprendizagem das unidades curriculares (EN)

The Universidade Europeia has designed and adopted the Learn@Flex pedagogical model for distance education and its systematization is divided in the following pillars: 1. values, 2. teaching-learning methodology, 3. pedagogical structures and 4. human resources (see <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoad.pdf>).

The values of the Learn@Flex pedagogical model of the Universidade Europeia are: (i) Flexibility, which allows students to choose the pace of their learning in order to make the study compatible with their personal and professional life; (ii) Personalisation, which is supported in a student-centred model, integrating their expectations and professional experience in the teaching-learning process; (iii) Connectivity, which enables students to be connected online and networked through multiplatforms, enabling interaction with peers and lecturers; and (iv) Proximity, through the 360° accompaniment of the student throughout their academic experience.

The teaching-learning methodology is called Online Collaborative Learning, based on (i) the five stages model of Salmon (2013) and the creation of learning communities, and (ii) the experience of Universidade Aberta and its training course "Docência Digital em Rede". This methodology promotes interactivity between teaching agents, both in synchronous and asynchronous modality, enhancing the student's motivation in achieving their goals. It is necessary (i) that throughout a curricular unit, semester, academic year and/or study cycle, students are able to progress through the five stages of the model, and (ii) that the FUCs describe how each stage will be integrated in the respective CU. The stages of the Online Collaborative Learning methodology are Stage I: Access and Motivation. Students are provided with access to the curricular unit contents through the LMS CANVAS. It is necessary to ensure that students have access to the platform and acquire the ability to learn with other participants, at a distance. In this way, e-activities are recommended that are quickly achieved, offering practice in the use of technology. Especially at this early stage, e-moderators may need to offer individual support ensuring that students are confident in online learning. Stage II: Socialising online. Students should establish their online presence and interact with other students. Students begin to understand the benefits and requirements of working in groups and/or in an online environment. E-activities should be active and interactive, allowing students to relate to each other and form effective working groups. Stage III: Information Exchange. There should be a mutual exchange of information between students, in a possible form of cooperation in which each student supports the goals of other students. Students can begin to feel empowered to research and evaluate information. Students should be explained how to provide feedback to other students based on critical thinking. It is completed when students are able to, find,

contribute and exchange information effectively and autonomously. Stage IV. Knowledge Construction. Group discussions and activities between students develop and their interaction becomes more complex, interactive and team-oriented. The construction of knowledge also begins. Students must demonstrate autonomy in the development of competences, ceasing to be merely receivers or transmitters of information, showing themselves capable of solving complex tasks. Stage V: Development. Participants are comfortable working at a distance, and develop a high capacity to explore information and construct their own knowledge. At this stage students generally feel quite confident and are proactive in achieving their own goals. The focus of the teaching-learning process is on assessment. The students become responsible for their own learning and the learning of their group. They should develop ideas acquired through the four initial stages of the e-activities and apply them to their individual contexts. The e-activities should be developed in a way that allows for criticism, reflection, evaluation and application.

The study cycles are structured in semesters with 5 CUs of 6 ECTS each. There are optional CUs offered in block that confer a speciality within the study cycle, which the student chooses according to personal preference and professional experience. Each CU has its learning objectives systematised by knowledge associated with Knowing, skills related to Doing, and attitudes associated with Being. The development of each CU should be planned in 7 teaching units with a duration of 2 weeks each, corresponding to the 14-week teaching period. Each teaching unit foresees the construction of 5-7 asynchronous formative e-activities specific to the pedagogical model, such as video-lesson, scientific article/work, videoscreencast (with or without the use of powerpoint), digital book, simulation, podcast, and virtual forum. Each week there is a 90min synchronous formative session whose e-activity specificity may be virtual class, tutorial session, virtual laboratory and professional immersion. While the asynchronous contents are allocated in CANVAS (adopted LMS), the synchronous sessions are conducted in Microsoft Teams (videoconferencing platform) being always recorded and made available to students. The evaluation regulations foresee the realization of 3 asynchronous e-activities along the 14 teaching weeks, in which each one evaluates the attainment of the learning objectives of 2-3 teaching units, accounting for 20% of the final CU classification (each one). The e-activities may be case-study, quiz, assignment, oral presentation and assessment test. At the end of each semester, there is a 3-week evaluation period, in which each student is evaluated on the fulfillment of all the learning objectives of the CU simultaneously through a synchronous test that accounts for 40% of the final classification. This test is carried out using the Respondus Lockdown Browser, duly approved by the DPO of the Institution in respect of the legal regime of the Portuguese state. The present model foresees a correspondence between the types of e-activities (asynchronous vs. synchronous, formative vs. evaluative) and the nature of the learning objectives (knowledge, skills and attitudes). Within this assumption and in each FUC, teachers identify the e-activities that integrate the CU they are responsible for.

All study cycle coordination teams are composed of a course coordinator (a career teacher in the corresponding scientific area) and a pedagogical coordinator who is responsible for the implementation of the pedagogical model. To support the e-teacher in the production of asynchronous contents, there is the Digital Education Laboratory composed of a multidisciplinary team with learning architects, producers, audiovisual technicians, graphic designers, and LMS Managers. The stages of the process are: (i) design, through the planning of the FUC in 7 teaching units, identification of the themes and e-activities to be produced, and elaboration of the scripts of each e-activity; (ii) production, through the production and/or recording and editing of each e-activity, and (iii) upload, through the parameterization of the CU in CANVAS and allocation of the respective e-activities in the corresponding teaching units. All contents go through a scientific-pedagogical revision process led by another teacher of the same scientific area. Each student is assigned an academic manager (e-tutor) of non-academic competence who accompanies him/her throughout the learning process. He/she is in permanent contact with the student, the course coordinator and the school secretary in order to improve the academic experience and the quality of their learning, and to prevent early withdrawal.

The Learn@Flex pedagogical model was the basis for the accreditation of nine new study cycles in the distance learning modality in 2021 by the A3ES, having trained in the year 2022 about 1900 students in more than 70 non-official programs at the European University, IPAM Porto and IPAM Lisbon (Ensilis HEIs).

4.5.2.1.2. Anexos do modelo pedagógico

[sem resposta]

4.5.2.1.3. Adequação das metodologias de ensino e aprendizagem aos objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) definidos para o ciclo de estudos.(PT)

No Online Collaborative Learning existem quatro métodos de ensino com correspondência a atividades formativas específicas. São elas: (i) expositiva, cujas atividades podem enquadrar-se em: aula virtual, vídeo-lição, artigo/obra científica, sessão de tutoria, vídeo-screencast, livro digital e podcast; (ii) demonstrativa, cujas atividades podem enquadrar: vídeo-screencast, livro digital, simulação, imersão profissional e ferramenta digital; (iii) ativa, cujas atividades podem enquadrar: sessão de tutoria, livro digital, simulação, imersão profissional, fórum virtual e podcast; e (iii) interrogativa, cujas atividades podem enquadrar: sessão de tutoria e fórum virtual. Assim, se os objetivos de aprendizagem forem do plano (i) dos conhecimentos, poderá adequar-se metodologias expositivas; (ii) das aptidões, poderá adequar-se metodologias demonstrativas e ativas; e (iii) das atitudes, poderá adequar-se metodologias interrogativas, demonstrativas e ativas.

4.5.2.1.3. Adequação das metodologias de ensino e aprendizagem aos objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) definidos para o ciclo de estudos. (EN)

In the Online Collaborative Learning there are four teaching methodologies with correspondence to specific formative activities. These are: (i) expository, whose activities can fit into: virtual class, video-lesson, scientific article/work, tutorial session, video-screencast, digital book and podcast; (ii) demonstrative, whose activities can fit into: video-screencast, digital book, simulation, professional immersion and digital tool; (iii) active, whose activities

can frame: tutoring session, digital book, simulation, professional immersion, virtual forum and podcast; and (iii) interrogative, whose activities can frame: tutoring session and virtual forum. Thus, if the learning objectives are related to (i) knowledge, expository methodologies may be appropriate; (ii) skills, demonstrative and active methodologies may be appropriate; and (iii) attitudes, interrogative, demonstrative and active methodologies may be appropriate.

4.5.2.1.4. Identificação das formas de garantia da justeza, fiabilidade e acessibilidade das metodologias e dos processos de avaliação (PT)

Os elementos de avaliação assíncrona passam pelo (i) Turnitin para detetar correspondências entre um trabalho submetido por um estudante e o conteúdo disponível na internet. O elemento de avaliação síncrona é concretizado através (ii) do LockDown Browser é um browser de internet que bloqueia o desktop e (ii) do Respondus Monitor é uma aplicação que monitoriza o comportamento do estudante à distância. Estas aplicações são já utilizadas em inúmeras instituições de referência internacional no ensino conferente de grau a distância, estando integradas no CANVAS.

De forma a garantir as questões de privacidade e proteção de dados, existiu uma análise e intervenção do Data Protection Officer designado pela Ensilis, da qual resultou: (i) a definição de orientações para corpo docente para utilização das ferramentas e (ii) a elaboração do documento de Política de Privacidade para Avaliação a Distância (<https://www.europeia.pt/politica-de-privacidade-e-protecao-de-dados>).

4.5.2.1.4. Identificação das formas de garantia da justeza, fiabilidade e acessibilidade das metodologias e dos processos de avaliação (EN)

The asynchronous assessment elements go through (i) Turnitin for detecting matches between work submitted by a student and content available on the internet. The synchronous assessment element is achieved through (ii) LockDown Browser is an internet browser that locks the desktop and (ii) Respondus Monitor is an application that monitors student behaviour remotely. These applications are already used in numerous international reference institutions in distance learning and are integrated in CANVAS. In order to guarantee privacy and data protection issues, there was an analysis and intervention by the Data Protection Officer appointed by Ensilis, which resulted in: (i) the definition of guidelines for teaching staff for the use of the tools and (ii) the drafting of the Privacy Policy for Distance Learning Assessment document (<https://www.europeia.pt/politica-de-privacidade-e-protecao-de-dados>).

4.5.2.1.5. Formas de garantia de que a avaliação da aprendizagem dos estudantes será feita em função dos objetivos de aprendizagem da unidade curricular (PT)

O modelo pedagógico para o EaD determina que, em objetivos de aprendizagem do tipo: (i) conhecimentos, apliquem-se as atividades qualitativas de teste escrito, apresentação oral, quiz, trabalho; (ii) aptidões, apliquem-se as atividades qualitativas de prova prática, case-study e projeto; e (iii) atitudes, apliquem-se as atividades avaliativas de prova prática, apresentação oral e projeto. Cada FUC descreve esta interação em particular. Existem ainda outros instrumentos para avaliar esta convergência, tais como os questionários de avaliação de docência respondidos anonimamente pelos estudantes, os relatórios de UC entregues por cada docente no final do semestre, as reuniões entre os coordenadores e os delegados, e as reuniões de início, meio e fim do semestre letivo entre a coordenação de curso e os docentes. Por último, a ferramenta Performance Dashboards do CANVAS fornece dados que permite cruzar a metodologia de avaliação com os objetivos de aprendizagem.

4.5.2.1.5. Formas de garantia de que a avaliação da aprendizagem dos estudantes será feita em função dos objetivos de aprendizagem da unidade curricular (EN)

The pedagogical model for DL determines that, in learning objectives of the type: (i) knowledge, the assessment activities of written test, oral presentation, quiz, assignment are applied; (ii) skills, the assessment activities of practical test, case-study and project are applied; and (iii) attitudes, the assessment activities of practical test, oral presentation and project are applied. Each FUC describes this interaction in particular. There are also other instruments to assess this convergence, such as the teaching assessment questionnaires answered anonymously by students, the CU reports delivered by each lecturer at the end of the semester, the meetings between coordinators and delegates, and the meetings at the beginning, middle and end of the academic semester between the course coordination and lecturers. Finally, the Performance Dashboards tool in CANVAS provides data that allows cross-referencing the assessment methodology with the learning objectives.

4.5.2.1.6. Demonstração da existência de mecanismos de acompanhamento do percurso e do sucesso académico dos estudantes (PT)

O regulamento de avaliação pressupõe elementos cíclicos ao longo do período letivo, de natureza assíncrona, com feedback qualitativo e quantitativo do docente, não permitindo a perda de foco do estudante no seu sucesso.

A agenda do CANVAS indica data das aulas síncronas e avaliações, fóruns, e separadores com acesso aos materiais.

As ferramentas do CANVAS permitem identificar as áreas de conteúdo com maior frequência de utilização, dar acesso a cada estudante as notas dos elementos de avaliação, e fornecer informação ao docente sobre o sucesso académico.

Cada estudante tem ainda alocado um gestor académico (e-tutor) com funções não científico-pedagógicas, em constante comunicação com o estudante, coordenador e secretaria escolar. Cada docente disponibiliza ainda um horário de atendimento ao estudante para facilitar o seu acompanhamento durante todo o programa de estudos, e apoiar na resolução de dúvidas.

4.5.2.1.6. Demonstração da existência de mecanismos de acompanhamento do percurso e do sucesso académico dos estudantes. (EN)

The assessment regulation assume cyclical elements throughout the teaching period, of asynchronous nature, with qualitative and quantitative feedback from the lecturer, not allowing the student to lose focus on his/her success. The CANVAS agenda indicates dates of synchronous classes and assessments, forums, and tabs with access to materials. The CANVAS tools allow the identification of content areas with greater frequency of use, give each student access to the grades of the evaluation elements, and provide information to the teacher about academic success. Each student is also allocated an academic manager (e-tutor) with non-scientific and pedagogical functions, in constant communication with the student, coordinator and school office. Each teacher also provides a timetable to assist students throughout their studies and to help them solve any doubts they may have.

4.5.2.1.7. Metodologias de ensino previstas com vista a facilitar a participação dos estudantes em atividades científicas (quando aplicável) (PT)

O MA assume a investigação como um elemento essencial, materializando-se no desenvolvimento de competências que tornam os estudantes capazes de construir conhecimento, argumentar e tomar decisões de forma crítica e informada, com base em metodologias e fundamentos científicos. Para tal, e quando adequada, são integradas ao plano de estudos UC, tais como Metodol. de Investigação, Análise e Visualização de Dados, Modelos Preditivos e Dissertação, que visam alocar horas de trabalho aos estudantes nesta dimensão. Para além disso, metodologias pedagógicas também procuram desenvolver competências de investigação, como é o Research-Based Learning, em que há uma experiência de desenvolvimento de projeto de investigação, envolvendo a identificação de um problema, o processo de pesquisa bibliográfica, a definição de métodos de recolha e análise de dados, a síntese e integração de conhecimentos científicos, a disseminação da informação através da escrita e da comunicação oral.

4.5.2.1.7. Metodologias de ensino previstas com vista a facilitar a participação dos estudantes em atividades científicas (quando aplicável) (EN)

The academic model assumes research as an essential element, materialising in the development of competences that make students capable of constructing knowledge, arguing and taking decisions in a critical and informed way, based on scientific methodologies and foundations. To this end, and when appropriate, CU are integrated into the study plan, such as Research Methodology, Statistics and Final Project, which aim to allocate hours of work to students in this dimension. Furthermore, pedagogical methodologies also seek to develop research competences, such as Research-Based Learning, in which there is a research project development experience, involving the identification of a problem, the bibliographical research process, the definition of data collection and analysis methods, the synthesis and integration of scientific knowledge, the dissemination of information through writing and oral communication.

4.5.2.2.1. Fundamentação do número total de créditos ECTS e da duração do ciclo de estudos (PT)

O ponto n.º 1 do Artigo 9.º do Decreto-Lei n.º 74/2006 estabelece que o ciclo de estudos de licenciatura tem entre 180 e 240 créditos ECTS, em respeito pelo número de semestres letivos adotado. Nesta conformidade, a duração considerada conveniente pela UE para o presente ciclo de estudos de licenciatura foi de 6 semestres curriculares (180 créditos ECTS), considerando que esta duração tem sido a prática comum de instituições de referência europeias (de acordo com o n.º 2 do Artigo 9.º do Decreto-Lei n.º 74/2006), conforme se poderá verificar no ponto 10.1. A IES entendeu também que este modelo poderá desenvolver convenientemente as competências próprias de um diplomado em Design Visual com o grau de licenciado (Artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 74/2006) e que assegurará uma formação superior de qualidade, ajustada às reais necessidades do país.

4.5.2.2.1. Fundamentação do número total de créditos ECTS e da duração do ciclo de estudos (EN)

Point 1 of Article 9 of Decree-Law 74/2006 establishes that the bachelor study cycle can have between 180 and 240 ECTS credits, in respect to the number of teaching semesters adopted. Accordingly, the duration considered convenient by the UE for the present bachelor study cycle was 6 curricular semesters (180 ECTS credits), considering that this duration has been the common practice of European reference institutions (according to point 2 of Article 9 of Decree-Law 74/2006) as will be verified in point 10.1. The HEI also understood that this model can conveniently develop the competences of a graduate in Visual Design with a Bachelor degree (Article 5 of Decree-Law 74/2006) and that it will ensure higher education of quality, adjusted to the real needs of the country.

4.5.2.2.2. Forma de verificação de que a carga média de trabalho que será necessária aos estudantes corresponde ao estimado em créditos ECTS (PT)

A verificação envolve:

- 1. Integração dos contributos do diretor de curso e docentes em reuniões de: i) construção do CE, ajustando os objetivos de aprendizagem e as cargas de trabalho de cada UC (horas de contacto, trabalho autónomo e trabalho total); e ii) preparação (antes do semestre) e acompanhamento (meio do semestre) do processo de ensino e aprendizagem.*
- 2. Elaboração da planificação da UC (ficha específica usada na IES), em paralelo com as FUCs, identificando o tempo estimado dedicado pelo estudante em cada aula a atividades de contacto, trabalho autónomo e trabalho total, de natureza formativa ou avaliativa.*
- 3. Convergência entre os contributos de docentes e estudantes na: i) implementação e realização das atividades propostas; ii) comissão de autoavaliação do CE; e iii) inquérito pedagógico. Destes processos resultam relatórios de UC, de CE, de autoavaliação do CE e do inquérito pedagógico que permitem verificar e/ou ajustar a carga de trabalho alocada aos ECTS de cada UC.*

4.5.2.2.2. Forma de verificação de que a carga média de trabalho que será necessária aos estudantes corresponde ao estimado em créditos ECTS. (EN)

Verification involves:

1. Integration of the contributions of the course director and teachers in meetings for: i) construction of the SC, adjusting the learning outcomes and workloads of each CU (contact hours, autonomous work and total work); and ii) preparation (before the semester) and monitoring (mid-semester) of the teaching and learning process.
2. Preparation of the CU planning (specific sheet used at HEI), in parallel with the FUCs, identifying the estimated time dedicated by the student in each lesson to contact activities, autonomous work and total work, of formative or evaluative nature.
3. Convergence between the contributions of teachers and students in: i) the implementation and realization of the proposed activities; ii) the SC self-assessment commission; and iii) the pedagogical survey. From these processes result reports of the CU, the SC, the SC self-evaluation and the pedagogical survey that allow to verify and/or adjust the workload allocated to the ECTS of each CU

4.5.2.2.3. Forma como os docentes foram consultados sobre a metodologia de cálculo do número de créditos ECTS das unidades curriculares (PT)

A primeira etapa da metodologia de cálculo do número de créditos ECTS das UCs é a análise de CEs de referência no espaço nacional e europeu que servirá de suporte à discussão científico-pedagógica para a definição dos mesmos no CE a desenvolver. No momento de conceção do curso são considerados os contributos do conselho científico, conselho pedagógico, diretor de curso e docentes das áreas científicas envolvidas no plano de estudos que, em reuniões prévias de projeção, se pronunciam quanto à definição de conhecimentos, aptidões e competências essenciais para as diversas UCs e respetivas cargas horárias (de contacto e de trabalho total). Considerando os diversos contributos assegura-se que a distribuição de ECTS se encontra adequada aos objetivos de aprendizagem das UCs e do CE, indo ao encontro da realidade da área de Design Visual. Foi, ainda, utilizada a correspondência adotada pela UE de 1 ECTS por cada 25 horas de trabalho do estudante.

4.5.2.2.3. Forma como os docentes foram consultados sobre a metodologia de cálculo do número de créditos ECTS das unidades curriculares (EN)

The first stage of the methodology for calculating the number of ECTS credits of the CUs is the analysis of reference SCs in the national and European space that will support the scientific pedagogical discussion for their definition in the SC to be developed. During the design of the course the contributions of the scientific council, pedagogical council, course director and teachers of the scientific areas involved in the study plan are considered. In previous projection meetings they will give their opinion about the definition of knowledge, skills and essential competences for the different CUs and respective workloads (contact and total workload). Considering the various contributions it is ensured that the distribution of ECTS is adequate to the learning outcomes of the CUs and the SC, meeting the reality of the area of Visual Design. It was also used the correspondence adopted by the UE of 1 ECTS for each 25 hours of student work.

4.5.2.3. Observações (PT)

O plano de estudos que se propõe cumpre, por um lado, os requisitos legais em vigor; por outro, está adequado às melhores práticas internacionais na modalidade de EaD. Concretamente:

- (i) é suportado num modelo pedagógico específico para a modalidade de EaD que operacionaliza a convergência entre as prioridades do XXI Governo Constitucional descritas no DL 133/2019, e o posicionamento e objetivos da Instituição para o EaD. Este modelo, importado de uma IES estrangeira parceira, viu ser-lhe reconhecida a excelência em 2012 com o "Premio de calidad" da Laureate International Universities e em 2018 com o "International E-learning Awards" (IELA 2018).
- (ii) O presente modelo pedagógico congrega uma harmonia identificada entre objetivos de aprendizagem (do CE e das UCs), metodologias de ensino, e atividades formativas e avaliativas. É assente numa filosofia de "flipped classroom", em que se transfere parte do processo de aprendizagem para fora da "sala de aula". A estratégia de contacto é diversificada: contém tanto horas assíncronas de caráter teórico e teórico-prático, como horas síncronas teórico-práticas e tutoriais, em que cada uma das tipologias assenta em práticas pedagógicas adequadas à natureza dos objetivos pedagógicos que se pretendem desenvolver.
- (iii) É materializado em atividades formativas bem definidas, identificadas e específicas do EaD, tais como: aula virtual, sessão de tutoria e laboratório virtual, artigos, podcasts, simulação, vídeo-lição, vídeo-screencast, livro digital, e fórum virtual, quiz e case-study.
- (iv) possui 168 ECTS (93% do total) em regime obrigatório, distribuídos por UCs da área-científica do Áudio-visuais e produção dos media (84) Design (48), Belas-Artes (6), Gestão e Administração (12) e complementadas por áreas transversais de Sociologia, Ciências informáticas e Matemática e Estatística, com 6 cada. Deste modo, garante-se um CE de banda larga, que confere preparação fundamental na área da produção dos media e design, mas cruzando áreas complementares ao processo criativo e importantes para desenvolver competências analíticas, sociais e relacionais.
- (v) possui 12 ECTS (7%) em regime opcional, podendo o estudante orientar todo um semestre para um trabalho de final de curso que vá ao encontro dos interesses e ambições, correspondendo a 30 ECTS (17%).
- (vi) tem integradas UCs que permitem desenvolver competências teóricas, aplicacionais, analíticas e relacionais que contribuem para sustentar um crescimento pessoal e profissional de cada estudante. Para além de propor UC "clássicas" como História do Design e Fundamentos de Design Visual, inclui UCs que orientam o trabalho criativo dos estudantes no contexto de tecnologias digitais como sejam Desenho Vetorial, Modelação 3D e Desenho Digital e Ilustração Digital e mais um conjunto de UC inovadoras, que abordam novas temáticas com muito relevo para um

designer, como o Infografia multimédia, Empreendedorismo Digital e Experiência do Utilizador.

4.5.2.3. Observações (EN)

The proposed study plan meets, on the one hand, the legal requirements in force; on the other hand, it is appropriate to the best international practices in DL modality. Specifically:

(i) is supported by a specific pedagogical model for EaD that operationalises the convergence between the priorities of the XXI Constitutional Government described in DL 133/2019, and the positioning and objectives of the Institution for DL.

This model, imported from a foreign HEI partner, was recognised for its excellence in 2012 with the "Premio de calidad" by Laureate International Universities and in 2018 with the "International E-learning Awards" (IELA 2018).

(ii) The present pedagogical model combines a harmony identified between learning objectives (of the EC and the CUs), teaching methodologies, and training and assessment activities. It is based on a "flipped classroom" philosophy, in which part of the learning process is transferred outside the "classroom". The contact strategy is diversified: it contains both asynchronous hours of theoretical and theoretical-practical character and synchronous hours theoretical-practical and tutorial. Each of the typologies is based on pedagogical practices appropriate to the nature of the educational objectives that are intended to develop.

(iii) It is materialised in well-defined, identified and specific formative activities of DE, such as: virtual class, tutoring session and virtual laboratory, articles, podcasts, simulation, video-lesson, video-screencast, digital book, and virtual forum, quiz and case-study.

(iv) has 168 ECTS (93% of the total) in a compulsory regime, distributed by CUs in the scientific areas of Audiovisual and media production (84) Design (48), Fine Arts (6), Management and Administration (12) and complemented by the transversal areas of Sociology, Computer Sciences and Mathematics and Statistics, with 6 each. In this way, a broadband SC is guaranteed, which confers fundamental preparation in the area of production and design, but crossing complementary areas to the creative process and relevant to develop analytical, social and relational skills.

(v) has 12 ECTS (7%) in an optional regime, in which the student can orientate a whole semester towards an end-of-course work that meets his/her interests and ambitions, corresponding to 30 ECTS (17%).

(vi) has a set of integrated CUs that allow the development of theoretical, applicational, analytical, and relational skills that sustain each student's personal and professional growth. In addition, it has "classic" CUs such as History of Design and Fundamentals of Visual Design, it has CUs that guide the creative work of students in the context of digital technologies such as Vector Drawing, 3D Modelling, Digital Drawing and Digital Illustration and include another set of innovative CUs, which address new themes with great relevance in an increasingly digital context, such as Multimedia.

5. Pessoal Docente

5.1. Docente(s) responsável(eis) pela coordenação da implementação do ciclo de estudos.

• António Carvalho Maneira

5.2. Pessoal docente do ciclo de estudos

Nome	Categoria	Grau	Vínculo	Especialista	Regime de	Informação
António Nuno Saldanha e Quadros Pereira Coelho	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Belas Artes Ciências Históricas – História da Arte	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018	Sim História das Ideias	100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Carlo Turri	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Design	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Carlos Alberto Miranda Duarte	Professor Catedrático ou equivalente	Doutor Engenharia e técnicas afins	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID

Nome	Categoria	Grau	Vínculo	Especialista	Regime de	Informação
Carlos Miguel Lopes Rosa	Professor Associado ou equivalente	Doutor Design [213 (com especialização em AudioVisuais e Prrodução dos media – 214)]	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Eduardo Gonçalves	Assistente ou equivalente	Doutor 214 Design, especialidade em Design de Iluminação	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Design	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Fernando Manuel Rodrigues Ferreira Gonçalves	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Matemática e Estatística	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Filipe André Cordeiro de Figueiredo	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Estudos Artísticos	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Ana Sofia Lopes da Ponte	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Arte e Design	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
António Carvalho Maneira	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Audiovisuais e Produção Multimédia	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
António Manuel Gorgel Couto Pinto	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Design	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Hande Ayanoglu Vangolde	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Design	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
José Manuel Pereira Ferro Camacho	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Gestão empresarial	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID

Apresentação do pedido | Novo ciclo de estudos

Nome	Categoria	Grau	Vínculo	Especialista	Regime de	Informação
Maria Emília Capucho Duarte	Professor Associado ou equivalente	Doutor Ergonomia	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Maria José Cadarso Batalha	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Design	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Edirlei Everson Soares de Lima	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Ciências Informáticas	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Milton Cappelletti Junior	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Audiovisuais e Produção dos Media	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Octávio Alcântara	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Arte Multimédia	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Pedro Mota Teixeira	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Audiovisuais	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018	Sim Audiovisuais - Especialidade de Animação e ilustração	100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Alexandre Miguel Narciso Magalhães	Assistente ou equivalente	Mestre Design	Outro vínculo		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Bruno Daniel Nascimento Nobre	Assistente ou equivalente	Mestre Design	Outro vínculo		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Fernando Emanuel de Pina Mendes	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Mestre Design	Outro vínculo		50	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Flávio Henrique de Almeida Hobo	Investigador	Doutor Design	Outro vínculo		50	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Georg Michael Jeremias Dutschke	Professor Associado convidado ou equivalente	Doutor Ciências Empresariais	Outro vínculo		50	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID

Nome	Categoria	Grau	Vínculo	Especialista	Regime de	Informação
Ana Catarina de Oliveira Redol	Assistente ou equivalente	Mestre Teoria e Design Visual	Outro vínculo		50	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Ana Gini Carvalho	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Doutor Ciências da Comunicação	Outro vínculo		50	Ficha Submetida OrcID
Ana Nunes Jorge	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Doutor Informática	Outro vínculo		35	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Guida Paola Silveira Casella	Assistente convidado ou equivalente	Doutor Media Digitais	Outro vínculo		35	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
José Filipe Moreira da Costa	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Doutor Moving Image	Outro vínculo		20	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Lara Maria Reis de Amaral	Assistente ou equivalente	Mestre Design	Outro vínculo		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Luís Manuel de Frias Machado	Assistente convidado ou equivalente	Licenciado Design	Outro vínculo		20	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Maria Luísa Abreu Costa	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Design	Outro vínculo		35	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Marina João Santos Pinto Lobo	Assistente convidado ou equivalente	Mestre Artes	Outro vínculo		50	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Maxwel Gomes Quintão	Assistente convidado ou equivalente	Mestre Marketing	Outro vínculo		35	Ficha Submetida OrcID
Nélio Ricardo Romão Codices	Assistente convidado ou equivalente	Licenciado Informática	Outro vínculo		50	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Pedro Rodrigo Lopes Teixeira Rodrigues Costa	Assistente convidado ou equivalente	Licenciado Arte Multimédia	Outro vínculo		50	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Raquel Leal Duque de Almeida	Assistente convidado ou equivalente	Mestre Design	Outro vínculo		35	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID

Apresentação do pedido | Novo ciclo de estudos

Nome	Categoria	Grau	Vínculo	Especialista	Regime de	Informação
Silvia Maria Rala dos Santos	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Doutor Design	Outro vínculo		20	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Vera Lúcia Cardoso Novais	Assistente convidado ou equivalente	Mestre Design de Comunicação e Novos Mídia	Outro vínculo		50	Ficha Submetida OrcID
William Afonso Cantú	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Doutor Sociologia e Outros Estudos	Outro vínculo		35	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
					Total: 2920	

5.2.1. Ficha curricular do docente

5.2.1.1. Dados Pessoais - António Nuno Saldanha e Quadros Pereira Coelho

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Belas Artes Ciências Históricas – História da Arte

Área científica deste grau académico (EN)

Belas Artes Ciências Históricas – História da Arte

Ano em que foi obtido este grau académico

2017

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade Católica Portuguesa, Portugal

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Sim

Área científica do título de especialista (PT)

História das Ideias

Área científica do título de especialista (EN)

História das Ideias

Ano em que foi obtido o título de especialista

1993

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

091F-0277-1DA0

Orcid

0000-0001-8593-3616

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - António Nuno Saldanha e Quadros Pereira Coelho

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Centro de História da Universidade de Lisboa (CH-Ulisboa)	Bom	Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FL/ULisboa)	Institucional
Centro de Humanidades (CHAM)	Muito Bom	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH/UNL)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - António Nuno Saldanha e Quadros Pereira Coelho

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
1993	Mestrado	Belas Artes História Cultural e Política - História das Ideias Estéticas	Universidade Nova de Lisboa, Portugal	Muito Bom por unanimidade
1987	Licenciatura	Belas Artes	Universidade de Lisboa, Portugal	Bom

5.2.1.4. Formação pedagógica - António Nuno Saldanha e Quadros Pereira Coelho

Formação pedagógica relevante para a docência
Learning Management Systems (Blackboard e CANVAS),
Docente de HyFlex Experiential Learning da Universidade Europeia/IPAM, no formato b-learning, com a duração de 18 horas
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - António Nuno Saldanha e Quadros Pereira Coelho

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Estética comparada e aplicada	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Carlo Turri

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2011

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade de Sassari (Itália)

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

E613-5FE5-E2AE

Orcid

0000-0002-6682-6468

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Carlo Turri

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Carlo Turri

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2005	Mestrado	Design	Politécnico de Milão	99/100

5.2.1.4. Formação pedagógica - Carlo Turri

Formação pedagógica relevante para a docência
2021 Colaborei na criação do Bloco Digital de Multimédia do IADE: Adobe Premeire Pro, Adobe After Effects Intermediate, Conceitos base da linguagem audiovisual e da animação (Digital Book).
Formação docente de HyFlex Experiential Learning da Universidade Europeia/IPAM, no formato b-learning, com a duração de 18 horas, (2021)
2020-2021 Durante o segundo semestre do ano académico 2019-20 (IADE, Universidade Europeia, e ESEC, Universidade do Algarve), liderei a concepção, ensino e avaliação dos 6 UC de 6 ciclos de estudo.
2020 Realizei o curso "The Hybrid Classroom: How to Engage Students to Promote Individual and Collective Learning", promovido pela Harvard Business Publishing Education.
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso).
Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Carlo Turri

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
DA para edição e pós-produção audiovisual	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Carlos Alberto Miranda Duarte

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Catedrático ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Engenharia e técnicas afins

Área científica deste grau académico (EN)

Engenharia e técnicas afins

Ano em que foi obtido este grau académico

2001

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade da Beira Interior

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

0C11-4635-118A

Orcid

0000-0002-1811-7608

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Carlos Alberto Miranda Duarte

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Carlos Alberto Miranda Duarte

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2012	Agregação	Engenharia e técnicas afins	Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro	Aprovado por unanimidade
1995	Licenciatura	Design	IADE – Escola Superior de Design	15

5.2.1.4. Formação pedagógica - Carlos Alberto Miranda Duarte

Formação pedagógica relevante para a docência
Nível de Integrador(a) (B1) DigCompEdu - competências digitais para docentes das IES: avaliação promovida pela MetaRed Portugal em colaboração com o Joint Research Centre da Comissão Europeia (2020)
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Carlos Alberto Miranda Duarte

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Fundamentos de Design Visual	L-Design Visual	51.0	34.0	17.0						
Curadoria da direção de arte & design	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Carlos Miguel Lopes Rosa

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3.º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Associado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3.º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Design [213 (com especialização em AudioVisuais e Prrodução dos media – 214)]

Área científica deste grau académico (EN)

Design [213 (com especialização em AudioVisuais e Prrodução dos media – 214)]

Ano em que foi obtido este grau académico

2012

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

F41F-1340-4065

Orcid

0000-0002-2663-199X

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Carlos Miguel Lopes Rosa

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Carlos Miguel Lopes Rosa

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2001	Licenciatura	Design (ramo Visual)	IADE – Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing	15,4

5.2.1.4. Formação pedagógica - Carlos Miguel Lopes Rosa

Formação pedagógica relevante para a docência
Formação em EaD pela Universidade Aberta - 2022
Hyflex Experience Learning – modelos de ensino com suporte digital e online - 2021

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Carlos Miguel Lopes Rosa

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Metodologia de Investigação	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
DA para planeamento criativo	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Eduardo Gonçalves

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Assistente ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

214 Design, especialidade em Design de Iluminação

Área científica deste grau académico (EN)

214 Design, specialising in Lighting Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2016

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade de Lisboa, Faculdade de Arquitectura, Portugal

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

1818-4D4C-EE6A

Orcid

0000-0002-8842-6115

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Eduardo Gonçalves

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Eduardo Gonçalves

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2000	Licenciado	214 Design, especialidade em Design Industrial	Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing – IADE, Portugal	16
2006	Mestre	214 Design, especialidade em Design Urbano	Universidade de Barcelona, Espanha	17

5.2.1.4. Formação pedagógica - Eduardo Gonçalves

Formação pedagógica relevante para a docência

Realização da formação interna, para docentes, no contexto da pandemia da COVID-19, de HyFlex Experiential Learning da Universidade Europeia/IPAM, no formato b-learning, com a duração de 18 horas.

No contexto da pandemia da COVID-19 e com base no período de adaptação realizada pela Universidade, lecionei em ensino à distância durante este período, três unidades curriculares.

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Eduardo Gonçalves

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Modelação 3D	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2015

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Arquitetura/UL

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

0000-0000-0000

Orcid

0000-0002-8537-7469

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2007	Mestrado	Design e Cultura Visual	IADE - ESCOLA SUPERIOR DE DESIGN	16,4
1994	Licenciatura	Design Visual	IADE - ESCOLA SUPERIOR DE DESIGN	15

5.2.1.4. Formação pedagógica - Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
DA para edição e pós-produção audiovisual	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						
Direção de arte & práticas do design	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Fernando Manuel Rodrigues Ferreira Gonçalves

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Matemática e Estatística

Área científica deste grau académico (EN)

Matemática e Estatística

Ano em que foi obtido este grau académico

2007

Instituição que conferiu este grau académico

University of Edinburgh

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

1C19-025E-25E2

Orcid

0000-0002-7527-5442

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Fernando Manuel Rodrigues Ferreira Gonçalves

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Research in Economics and Mathematics (REM)	Muito Bom	Unidade de Estudos sobre a Complexidade na Economia (UECE/ISEG/ULisboa)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Fernando Manuel Rodrigues Ferreira Gonçalves

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
1989	Licenciatura	Economia	Universidade de Lisboa	15
2012	Pós-doutoramento	Matemática	Australian National University & Univ. de Lisboa	
1992	Pós-graduação	Ciências Empresariais	ISCTE-IUL	15

5.2.1.4. Formação pedagógica - Fernando Manuel Rodrigues Ferreira Gonçalves

Formação pedagógica relevante para a docência
Pós-graduação em "Docência On-line e Competências Digitais", Universidad Europea de Madrid
Curso "Hyflex Experiential Learning", Universidade Europeia, Lisboa
Curso "Learning Management Systems", Universidade Europeia, Lisboa
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Fernando Manuel Rodrigues Ferreira Gonçalves

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Tributação do Consumo	M-Fiscalidade	44.0	21.0	23.0						
Análise de Dados	M-Fiscalidade	44.0	9.0	18.0	17.0					
Modelos Preditivos	M-Bunisess Analytics & Big Data	44.0	9.0	18.0	17.0					
Dissertação	M-Bunisess Analytics & Big Data	30.0							30.0	
Análise e Visualização de Dados	M-Bunisess Analytics & Big Data	44.0	9.0	18.0	17.0					
Estatística	L-Engenharia Informática	51.0	14.0	20.0	17.0					

5.2.1.1. Dados Pessoais - Filipe André Cordeiro de Figueiredo

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Estudos Artísticos

Área científica deste grau académico (EN)

Artistic Studies

Ano em que foi obtido este grau académico

2016

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

4919-963C-BC77

Orcid

0000-0001-8040-4870

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Filipe André Cordeiro de Figueiredo

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Centro de Estudos de Teatro	Muito Bom	Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FL/ULisboa)	Institucional
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Filipe André Cordeiro de Figueiredo

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2002	Mestre	História da Arte	Universidade Nova de Lisboa	Muito Bom
1995	Licenciado	História da Arte	Universidade de Coimbra, Portugal	Bom

5.2.1.4. Formação pedagógica - Filipe André Cordeiro de Figueiredo

Formação pedagógica relevante para a docência
Curso de formação de Learning Management Systems (Blackboard e CANVAS);
Concluí a formação docente de Hyflex Experiential Learning (CANVAS) da Universidade Europeia;
Experiência de Ensino à distância (ano lectivo 2020/21): aproximadamente 336 horas distribuídas por Unidades Curriculares de cursos diferentes, de Mestrado (MDCV, MDPE) e Licenciatura (LFCV, LCT)
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Filipe André Cordeiro de Figueiredo

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Sociedades Modernas e Cultura Contemporânea	L-Design Visual	51.0	34.0	17.0						
Sociedades Modernas e Cultura Contemporânea	L-Design Visual	51.0	34.0	17.0						
Trabalho Final de Curso	L-Design Visual	30.0							30.0	
DA & Transmedia storytelling	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Ana Sofia Lopes da Ponte

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Arte e Design

Área científica deste grau académico (EN)

Arte e Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2016

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade do Porto

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

1912-4993-A9A3

Orcid

0000-0002-8381-7520

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Ana Sofia Lopes da Ponte

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura	Muito Bom	Universidade de Aveiro (UA)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Ana Sofia Lopes da Ponte

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2001	Licenciatura	Belas-Artes	Universidade do Porto	13
2008	Mestrado	Visual Studies	Massachusetts Institute of Technology	4.8 (0-5) valores

5.2.1.4. Formação pedagógica - Ana Sofia Lopes da Ponte

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta
Mu.SA Massive Open Online Course (Curso de Especialização Tecnológica). Major in Competências Digitais para Profissionais de Museus organização Mu.SA Museum Sector Alliance, Portugal (2019)
Inglês Académico, Nível 3 (mar-jun. 2018), Faculdade de Economia da Universidade do Porto
Explain Everything: um quadro interativo no ipad (nov. 2016), Reitoria da Universidade do Porto
Comunicação e Emoção (maio 2015), Faculdade de Ciências da Universidade do Porto

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Ana Sofia Lopes da Ponte

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
História do Design Gráfico	L-Design Visual	51.0	34.0	17.0						
Tipografia	L-Design Visual	51.0	34.0	17.0						
Análise de Dados	M-Direção De Arte	44.0	9.0	18.0	17.0					
Dissertação	M-Direção De Arte	30.0							30.0	
Metodologia de Investigação	M-Direção De Arte	44.0	9.0	18.0	17.0					

5.2.1.1. Dados Pessoais - António Carvalho Maneira

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Audiovisuais e Produção Multimédia

Área científica deste grau académico (EN)

Audiovisual and Multimedia Production

Ano em que foi obtido este grau académico

2014

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade Nova de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

EE11-E5DB-4203

Orcid

0000-0002-8203-1497

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - António Carvalho Maneira

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - António Carvalho Maneira

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2008	Mestrado	Ciências da Comunicação	Universidade Nova de Lisboa	Muito bom
2003	Licenciatura	Design	Universidade de Lisboa	13

5.2.1.4. Formação pedagógica - António Carvalho Maneira

Formação pedagógica relevante para a docência
“E-atividades no Desenho de Cursos” – Curso de formação de professores a distância e digital da Universidade Aberta, 1 ECTS, Lisboa, em 2022.
“Docência Digital em Rede” – Curso de formação de professores a distância e digital da Universidade Aberta, pelo professor José António Moreira, 1 ECTS, Lisboa, em 2022.
“Introduction to Learning and Knowledge Analytics” – Curso livre online pelo Professor George Siemens. Em 2011

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - António Carvalho Maneira

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Desenho Digital	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Design para Produção Audiovisual	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Infografia multimédia	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Trabalho Final de Curso	L-Design Visual	30.0							30.0	

5.2.1.1. Dados Pessoais - António Manuel Gorgel Couto Pinto

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2019

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

9911-31F8-3B8F

Orcid

0000-0002-4176-9495

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - António Manuel Gorgel Couto Pinto

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional
Centro de História da Arte e Investigação Artística	Muito Bom	Universidade de Évora (UE)	Institucional
Centro de Investigação em Arquitectura Urbanismo e Design (CIAUD)	Muito Bom	Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa (UL) (FA/ULisboa)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - António Manuel Gorgel Couto Pinto

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
1997	Licenciatura	Design	Escola Superior de Artes e Design - ESAD Matosinhos	14
2005	Licenciatura	Artes Visuais	Universidade de Évora	16 valores - Bom com Distinção
2012	Mestrado	Arte Multimédia	Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa	17 valores - Muito Bom

5.2.1.4. Formação pedagógica - António Manuel Gorgel Couto Pinto

Formação pedagógica relevante para a docência
Participação na formação Sistema HyFlex, que teve como objetivo a aquisição de competências de usabilidade dos sistemas HyFlex instalados nos campus da Universidade Europeia (2021)
Formação Blackboard – níveis intermédio e avançado, Universidade Europeia (2020)
Pós-graduação (Profissionalização em Serviço), Universidade de Évora (2004)

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - António Manuel Gorgel Couto Pinto

5.2.1.1. Dados Pessoais - Hande Ayanoglu Vangolde

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2014

Instituição que conferiu este grau académico

The University of Campania "Luigi Vanvitelli"

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

B118-8D77-A85B

Orcid

0000-0001-8146-2941

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Hande Ayanoglu Vangolde

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Hande Ayanoglu Vangolde

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2010	Master of Arts	Art	Hacettepe University	3.25/4.00
2007	Bachelor of Science	Design	Eskisehir Anadolu University	2.98/4.00

5.2.1.4. Formação pedagógica - Hande Ayanoglu Vangolde

Formação pedagógica relevante para a docência
Formação de HyFlex Experiential Learning
Ensino e avaliação de um module (Interaction Design) em PG-Interaction Design (online): 8h
Ensino e avaliação de 4 UCs de 2 ciclos de estudo durante período de pandemia.
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Hande Ayanoglu Vangolde

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Design Visual Contemporâneo	L-Design Visual	102.0	68.0	34.0						
Experiência do Utilizador	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Inovação & Criatividade colaborativa	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - José Manuel Pereira Ferro Camacho

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Gestão empresarial

Área científica deste grau académico (EN)

Gestão empresarial

Ano em que foi obtido este grau académico

2008

Instituição que conferiu este grau académico

ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

0000-0000-0000

Orcid

0000-0002-9365-1464

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - José Manuel Pereira Ferro Camacho

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - José Manuel Pereira Ferro Camacho

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
1997	Mestrado	Ciências empresariais	ISEG - Instituto Superior de Economia e Gestão - Universidade de Lisboa	Aprovado
1982	Licenciatura	Engenharia e técnicas afins	IST - Instituto Superior Técnico - Universidade de Lisboa	13

5.2.1.4. Formação pedagógica - José Manuel Pereira Ferro Camacho

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta
PTEU01-55: HyFlex Experiential Learning

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - José Manuel Pereira Ferro Camacho

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Gestão de Projeto e Orçamento	L-Design Visual	51.0	34.0	17.0						
Dissertação	M-Branding Digital	30.0							30.0	
Modelos de Negócio Digitais	M-Branding Digital	44.0	27.0	17.0						
Empreendedorismo Digital	M-Strategic Marketing	44.0	21.0	23.0						
Metodologia de Investigação	M-Strategic Marketing	27.0	9.0	18.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Maria Emília Capucho Duarte

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Associado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Ergonomia

Área científica deste grau académico (EN)

Ergonomia

Ano em que foi obtido este grau académico

2011

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade Técnica de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

2813-F4C2-55C7

Orcid

0000-0002-1932-9098

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Maria Emília Capucho Duarte

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Maria Emília Capucho Duarte

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
1994	Licenciatura	Design Industrial	IADE	16,08
2004	Mestrado	Ergonomia	Universidade Técnica de Lisboa	Aprovado
2022	Agregação	Design	UE	Aprovado

5.2.1.4. Formação pedagógica - Maria Emília Capucho Duarte

Formação pedagógica relevante para a docência
Formação docente de Hyflex Experiential Learning
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Maria Emília Capucho Duarte

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Análise de Dados	L-Design Visual	51.0	14.0	20.0	17.0					
Empreendedorismo Digital	L-Engenharia Informática	51.0	28.0	23.0						
Metodologia de Investigação	L-Engenharia Informática	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Maria José Cadarso Batalha

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2013

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

4012-E964-4A2C

Orcid

0000-0002-7343-0592

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Maria José Cadarso Batalha

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Maria José Cadarso Batalha

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2003	Licenciatura	Design	IADE-UE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação	14 valores

5.2.1.4. Formação pedagógica - Maria José Cadarso Batalha

Formação pedagógica relevante para a docência

Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Maria José Cadarso Batalha

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Dissertação	M-Direção De Arte	30.0							30.0	

5.2.1.1. Dados Pessoais - Edirlei Everson Soares de Lima

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Ciências Informáticas

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2018

Instituição que conferiu este grau académico

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

C317-5EB9-B1A3

Orcid

0000-0002-2617-3394

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Edirlei Everson Soares de Lima

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Edirlei Everson Soares de Lima

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2014	Mestre	Ciências Informáticas	Universidade Federal da Santa Maria, Brasil	
2010	Licenciado	Ciências Informáticas	Universidade do Contestado, Brasil	
2018	Doutorado	Gestão	ISCTE/IUL	Aprovado com Distinção

5.2.1.4. Formação pedagógica - Edirlei Everson Soares de Lima

Formação pedagógica relevante para a docência
HyFlex Experiential Learning, Universidade Europeia, 2021.
Práticas Pedagógicas a Distância, Universidade Europeia, 2020.
Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS).
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Edirlei Everson Soares de Lima

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Computação Gráfica	L-Engenharia Informática	51.0	28.0	23.0						
Computação Multimédia	L-Engenharia Informática	51.0	28.0	23.0						
Interfaces e Usabilidade	L-Engenharia Informática	51.0	28.0	23.0						
Trabalho Final de Curso	L-Engenharia Informática	30.0							30.0	
Bases de Dados & Big Data	M-Bunisess Analytics & Big Data	44.0	9.0	18.0	17.0					
Programação para a Ciência de Dados	M-Bunisess Analytics & Big Data	44.0	9.0	18.0	17.0					
Arquiteturas de Sistemas de Informação	M-Cibersegurança	44.0	21.0	23.0						
Business Intelligence	M-Data Science applied to Marketing	44.0	21.0	23.0						
Fundamentos de Programação	M-Data Science applied to Marketing	44.0	21.0	23.0						
Fundamentos da Programação	L-Design Visual	51.0	14.0	20.0	17.0					
Fundamentos da Programação	L-Psicologia	50.0		24.0	26.0					
Tecnologias de Inteligência	M-Branding Digital	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Milton Cappelletti Junior

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Audiovisuais e Produção dos Media

Área científica deste grau académico (EN)

Audiovisuais e Produção dos Media

Ano em que foi obtido este grau académico

2017

Instituição que conferiu este grau académico

Universidad de Vigo - Espanha

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

5D16-9FEF-0A92

Orcid

0000-0002-6539-6902

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Milton Cappelletti Junior

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Milton Cappelletti Junior

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2012	Mestre	Audiovisuais e Produção dos Media	Universidad de Vigo - Espanha	
2011	Mestre	Ciências da Comunicação - Jornalismo e Reportagem	Universidad de Vigo - Espanha	
2009	Licenciado	Ciências da Comunicação - Jornalismo e Reportagem	UFPB - Brasil	

5.2.1.4. Formação pedagógica - Milton Cappelletti Junior

Formação pedagógica relevante para a docência
Jornalista em meios de comunicação digital, uma área cujos processos estão naturalmente mediados pela tecnologia e à distância.
Realizou workshops à distância na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa e ensinou à distância como Professor Adjunto Convidado no ISCTE, de 2019 a 2022.
Concluiu a formação docente de HyFlex Experiential Learning da Universidade Europeia/IPAM, no formato b-learning, com a duração de 18 horas.
Liderou a concepção, ensino e avaliação de 6 unidades curriculares de 3 ciclos de estudo distintos do IADE/UE, em modalidade híbrida, no decorrer de 228 horas de contato.
Foi um dos coordenadores responsáveis pela criação do plano de estudos e concepção das Fichas de Unidade Curriculares da Licenciatura em Ciências da Comunicação da Universidade Europeia Online.

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Milton Cappelletti Junior

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Análise de Dados	M-Direção De Arte	44.0	9.0	18.0	17.0					

5.2.1.1. Dados Pessoais - Octávio Alcântara

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Arte Multimédia

Área científica deste grau académico (EN)

Arte Multimédia

Ano em que foi obtido este grau académico

2022

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

3E15-CC02-FF51

Orcid

0000-0001-6712-4559

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Octávio Alcântara

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Octávio Alcântara

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2011	Mestrado	Design	IADE – ESD	17
2010	Licenciatura	Fotografia	IADE – ESD	16

5.2.1.4. Formação pedagógica - Octávio Alcântara

Formação pedagógica relevante para a docência
Formação docente de HyFlex Experiential Learning da Universidade Europeia, no formato b-learning, com a duração de 18 horas.
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Octávio Alcântara

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Fotografia Digital	L-Design Visual	51.0	34.0	17.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Pedro Mota Teixeira

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Audiovisuais

Área científica deste grau académico (EN)

Audiovisuais

Ano em que foi obtido este grau académico

2013

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade do Minho

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Sim

Área científica do título de especialista (PT)

Audiovisuais - Especialidade de Animação e ilustração

Área científica do título de especialista (EN)

Audiovisuais - Especialidade de Animação e ilustração

Ano em que foi obtido o título de especialista

2011

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

B11C-E084-D1E9

Orcid

0000-0001-5989-0333

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Pedro Mota Teixeira

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura	Muito Bom	Universidade de Aveiro (UA)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Pedro Mota Teixeira

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
1999	Licenciatura	Design de Comunicação	Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto	13
2007	Mestrado	Arte Multimedia	Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto	Excelente
2021	Pós-Doutoramento	Audiovisuais/Animação	Universidade de Aveiro	

5.2.1.4. Formação pedagógica - Pedro Mota Teixeira

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Pedro Mota Teixeira

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Animação Digital	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Alexandre Miguel Narciso Magalhães

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2008

Instituição que conferiu este grau académico

IADE-UE

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

0000-0000-0000

Orcid

0000-0002-8312-8610

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Alexandre Miguel Narciso Magalhães

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Alexandre Miguel Narciso Magalhães

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2003	Licenciatura	Design	IADE-UE	14
2005	Pós-Graduação	Design (Fotografia e Crítica da Arte)	IADE-UE	16
2005	Pós-Graduação	Design (Banda desenhada e ilustração)	IADE-UE	16

5.2.1.4. Formação pedagógica - Alexandre Miguel Narciso Magalhães

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Alexandre Miguel Narciso Magalhães

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Edição de Imagem Digital	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Bruno Daniel Nascimento Nobre

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2009

Instituição que conferiu este grau académico

IADE

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

3E1C-D199-6B57

Orcid

0000-0003-3724-2807

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Bruno Daniel Nascimento Nobre

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Bruno Daniel Nascimento Nobre

5.2.1.4. Formação pedagógica - Bruno Daniel Nascimento Nobre

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso)
Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS)
Docente do módulo de UX Evaluation na Pós-graduação de Web UX/UI na modalidade de ensino à distância, através de 2 edições deste curso onde participaram 60 estudantes, tendo conduzido 4 aulas em cada edição com um total 32 horas de contato no formato síncrono e assíncrono.
Coordenador de 1 edição do Programa Avançado em Web Front-End;
Coordenador de 1 edição da Pós-graduação em Design de Interação;
Coordenador de 5 edições da Pós-graduação em Web UX/UI Online;

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Bruno Daniel Nascimento Nobre

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Design para Web e Media Sociais	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Interfaces e Usabilidade	L-Engenharia Informática	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Fernando Emanuel de Pina Mendes

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Professor Auxiliar convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2013

Instituição que conferiu este grau académico

IADE / UE

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

9E18-F8F8-4DEF

Orcid

0000-0003-1406-5297

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Fernando Emanuel de Pina Mendes

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Fernando Emanuel de Pina Mendes

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2010	Licenciatura	Design	IADE / UE	16

5.2.1.4. Formação pedagógica - Fernando Emanuel de Pina Mendes

Formação pedagógica relevante para a docência
CCP-Certificado de Competências Pedagógicas IEFP
Certificado de Aptidão Profissional com renovação (1999) específica em Formação Profissional a Distância
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Fernando Emanuel de Pina Mendes

5.2.1.1. Dados Pessoais - Flávio Henrique de Almeida Hobo

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Investigador

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2015

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Arquitectura — Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

6C1C-4C76-E086

Orcid

0000-0002-5228-8099

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Flávio Henrique de Almeida Hobo

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Flávio Henrique de Almeida Hobo

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2009	Mestrado	Design e Cultura Visual	UE – IADE	17,4
2003	Licenciatura	Música	Instituto de Artes – UNESP	NA

5.2.1.4. Formação pedagógica - Flávio Henrique de Almeida Hobo

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Flávio Henrique de Almeida Hobo

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Laboratório Hipermedia	licenciatura	60.0		45.0					15.0	
Arte de Conceito para Jogos Digitais	Mestrado	60.0		60.0						
Workshops I	Mestrado	60.0		45.0					15.0	
Projeto Multimédia II	Mestrado	105.0		90.0					15.0	
Dissertação, Projeto Final ou Estágio com Relatório	Mestrado	30.0							30.0	
Seminários	Mestrado	60.0		45.0					15.0	
Laboratório Multimédia II	Licenciatura	135.0		90.0					15.0	30.0

5.2.1.1. Dados Pessoais - Georg Michael Jeremias Dutschke

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Professor Associado convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Ciências Empresariais

Área científica deste grau académico (EN)

Ciências Empresariais

Ano em que foi obtido este grau académico

2007

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade Sevilha. Reconhecimento pela Universidade Nova de Lisboa.

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

0000-0000-0000

Orcid

0000-0002-3352-3938

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Georg Michael Jeremias Dutschke

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Centro de Administração e Políticas Públicas (CAPP)	Excelente	Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas (ISCSP/Ulisboa)	Institucional
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Georg Michael Jeremias Dutschke

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2004	Diploma Estudos Avançados	Ciências Empresariais	Universidade Sevilha	Sobresaliente
1986	Licenciatura	Gestão	Universidade Lusíada	13 valores

5.2.1.4. Formação pedagógica - Georg Michael Jeremias Dutschke

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta
Hyflex Experiential Learning. Universidade Europeia. 2020
O modelo Blended Learning. Universidade Europeia. 2020
Canvas. Universidade Europeia. 2021
A Modelação da Experiência Digital. Universidade Europeia. 2020

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Georg Michael Jeremias Dutschke

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Empreendedorismo Digital	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Estudos de Mercado	L-Marketing	51.0	28.0	23.0						
Sociedades Modernas e Cultura Contemporânea	L-Marketing	51.0	34.0	17.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Ana Catarina de Oliveira Redol

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Teoria e Design Visual

Área científica deste grau académico (EN)

Teoria e Design Visual

Ano em que foi obtido este grau académico

2009

Instituição que conferiu este grau académico

IADE

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

0000-0000-0000

Orcid

0000-0001-9655-7302

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Ana Catarina de Oliveira Redol

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Ana Catarina de Oliveira Redol

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2001	Licenciatura	Design Comunicação	FBAUL	

5.2.1.4. Formação pedagógica - Ana Catarina de Oliveira Redol

Formação pedagógica relevante para a docência
Curso de Gestão da Formação (com módulo de e-learning)
Curso de Formação de Formadores
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Ana Catarina de Oliveira Redol

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Projeto de Edição Gráfica	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Projeto de Produção Multimédia	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Ana Gini Carvalho

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Professor Auxiliar convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Ciências da Comunicação

Área científica deste grau académico (EN)

Communication Sciences

Ano em que foi obtido este grau académico

2022

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade NOVA

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

-

Orcid

0000-0003-2648-3605

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Ana Gini Carvalho

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Ana Gini Carvalho

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2014	Mestrado	Ciências da Comunicação	Universidade Nova	19 excelente
2004	Licenciatura	Ciências da Comunicação	NOVA	15

5.2.1.4. Formação pedagógica - Ana Gini Carvalho

Formação pedagógica relevante para a docência

Em termos de experiência pedagógica em ensino à distância, liderei o módulo de photoshop e Design para a web, em mestrados e pós-graduações para a FCSH durante vários anos, e com alunos de várias nacionalidades. Para além de conteúdos textuais e dos exercícios, desenvolvi conteúdo multimédia à base de vídeo, com captura de ecrã, para o ensino de software.

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Ana Gini Carvalho

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Design multimédia	Licenciatura em design	112.0								112.0

5.2.1.1. Dados Pessoais - Ana Nunes Jorge

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Professor Auxiliar convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Informática

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2017

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade Nova de Lisboa, Faculdade de Ciências e Tecnologia

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

35

CienciaVitae

1014-9E50-EDFF

Orcid

0000-0002-5041-1209

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Ana Nunes Jorge

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
NOVA Laboratory for Computer Science and Informatics (NOVA LINCS)	Excelente	NOVA.ID.FCT - Associação para a Inovação e Desenvolvimento da FCT (NOVA.ID.FCT/FCTUNL/UNL)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Ana Nunes Jorge

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2006	Pós-Grad.	Estética e Filosofia da Arte	Faculdade de Letras-UL	Bom com Distinção
2004	Licenciatura	Design e Produção Gráfica	ISEC	15
1994	Curso médio	Design Moda	IADE	15

5.2.1.4. Formação pedagógica - Ana Nunes Jorge

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso).
Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Ana Nunes Jorge

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
DA & Transmedia storytelling	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Guida Paola Silveira Casella

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Media Digitais

Área científica deste grau académico (EN)

Digital Media

Ano em que foi obtido este grau académico

2019

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade Nova de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

35

CienciaVitae

CB15-B8A1-B32B

Orcid

0000-0003-2301-5726

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Guida Paola Silveira Casella

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Instituto de História Contemporânea	Muito Bom	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH/UNL)	
Centro de Arqueologia da Universidade de Lisboa (UNIARQ)	Muito Bom	Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FL/ULisboa)	

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Guida Paola Silveira Casella

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2005	Mestrado	Ilustração Arqueológica	Universidade de Bath	Bom
2001	Licenciatura (Pré Bolonha)	Belas Artes Pintura	Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa	15

5.2.1.4. Formação pedagógica - Guida Paola Silveira Casella

Formação pedagógica relevante para a docência
Mestrado em Ensino de Artes Visuais
CAP - Formação Inicial de Formadores

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Guida Paola Silveira Casella

5.2.1.1. Dados Pessoais - José Filipe Moreira da Costa

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Professor Auxiliar convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Moving Image

Área científica deste grau académico (EN)

Moving Image

Ano em que foi obtido este grau académico

2012

Instituição que conferiu este grau académico

Royal College of Art

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

20

CienciaVitae

FB19-5B96-FD83

Orcid

0000-0001-8809-7801

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - José Filipe Moreira da Costa

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Instituto de História Contemporânea	Muito Bom	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH/UNL)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - José Filipe Moreira da Costa

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
1993	Licenciatura	Comunicação	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova	15
2001	Mestrado	Comunicação	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova	Muito bom

5.2.1.4. Formação pedagógica - José Filipe Moreira da Costa

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta
Curso de realização de cinema inserido no Programa Criatividade e Criação Artística da Fundação Calouste Gulbenkian (2005)
Participante no Eurodoc –Script 2002-2003, Bruxelas, Sintra, MEDIA Plus Programme, da União Europeia. Programa de formação de desenvolvimento e escrita de documentário. - 2005
Seminário de Escrita para Televisão e Cinema promovido pelo Serviço ACARTE da Fundação Calouste Gulbenkian, sob orientação de Paulo Filipe Monteiro - 1997

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - José Filipe Moreira da Costa

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Design para Narrativa Visual	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Curadoria da direção de arte & design	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Lara Maria Reis de Amaral

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2009

Instituição que conferiu este grau académico

Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing (IADE)

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

C71A-F6E8-1C43

Orcid

0000-0003-0279-6674

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Lara Maria Reis de Amaral

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Centro de Investigação em Arquitectura Urbanismo e Design (CIAUD)	Muito Bom	Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa (UL) (FA/ULisboa)	Institucional
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Lara Maria Reis de Amaral

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2006	Licenciatura	Design	Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing (IADE)	15,70

5.2.1.4. Formação pedagógica - Lara Maria Reis de Amaral

Formação pedagógica relevante para a docência
Hyflex Experiential Learning
Canvas
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Lara Maria Reis de Amaral

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Design para Web e Media Sociais	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Luís Manuel de Frias Machado

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

1996

Instituição que conferiu este grau académico

UL-Faculdade de Belas Artes

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

20

CienciaVitae

5013-BA21-BE16

Orcid

0000-0002-8632-6081

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Luís Manuel de Frias Machado

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Instituto de Comunicação da NOVA (ICNOVA)	Excelente	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH/UNL)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Luís Manuel de Frias Machado

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2004	Pós-Graduação	Design	Centro Português de Design e Universidade de Barcelona	15 Val.
2009	Pós-Graduação	Novos Media	NOVA - FCSH	16 val.

5.2.1.4. Formação pedagógica - Luís Manuel de Frias Machado

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Luís Manuel de Frias Machado

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Design para Narrativa Visual	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Experiência do Utilizador	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Maria Luísa Abreu Costa

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2013

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

35

CienciaVitae

631D-07F9-B05A

Orcid

0000-0002-9003-0611

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Maria Luísa Abreu Costa

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Centro de Investigação em Arquitectura Urbanismo e Design (CIAUD)	Muito Bom	Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa (UL) (FA/ULisboa)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Maria Luísa Abreu Costa

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2006	Licenciado	Design	Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa	15
2009	Pós-graduação	Design	Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa	17
2009	Pós-graduação	Design	Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa	17

5.2.1.4. Formação pedagógica - Maria Luísa Abreu Costa

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Maria Luísa Abreu Costa

5.2.1.1. Dados Pessoais - Marina João Santos Pinto Lobo

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Artes

Área científica deste grau académico (EN)

Artes

Ano em que foi obtido este grau académico

2005

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade Pompeu Fabra, Barcelona

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

0000-0000-0000

Orcid

0000-0002-6327-6333

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Marina João Santos Pinto Lobo

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Marina João Santos Pinto Lobo

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2003	Licenciatura	Engenharia	Universidade Nova de Lisboa	14

5.2.1.4. Formação pedagógica - Marina João Santos Pinto Lobo

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta
CAP – Formação de formadores do IEFP

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Marina João Santos Pinto Lobo

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Design para Produção Audiovisual	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Maxwell Gomes Quintão

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Marketing

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2017

Instituição que conferiu este grau académico

ESCS

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

35

CienciaVitae

-

Orcid

0000-0001-6597-5763

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Maxwel Gomes Quintão

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Maxwel Gomes Quintão

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2016	Pós-Graduação	Marketing	ESCS	16
2014	Licenciatura	Comunicação	FCSH - UNL	15

5.2.1.4. Formação pedagógica - Maxwel Gomes Quintão

Formação pedagógica relevante para a docência
Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS).
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Maxwel Gomes Quintão

5.2.1.1. Dados Pessoais - Nélío Ricardo Romão Codices

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Informática

Área científica deste grau académico (EN)

Informática

Ano em que foi obtido este grau académico

2004

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

A013-FE5B-814C

Orcid

0000-0001-8682-0410

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Nélío Ricardo Romão Codices

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Investigação e Desenvolvimento em Lisboa (INESC-ID)	Excelente	Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Investigação e Desenvolvimento em Lisboa (INESC ID/INESC/IST/ULisboa)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Nélio Ricardo Romão Codices

5.2.1.4. Formação pedagógica - Nélio Ricardo Romão Codices

Formação pedagógica relevante para a docência

Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Nélio Ricardo Romão Codices

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Artes Visuais para Videojogos	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Design de Videojogos	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Pedro Rodrigo Lopes Teixeira Rodrigues Costa

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Arte Multimédia

Área científica deste grau académico (EN)

Arte Multimédia

Ano em que foi obtido este grau académico

2019

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

A41F-6FD8-267D

Orcid

0000-0003-4440-1183

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Pedro Rodrigo Lopes Teixeira Rodrigues Costa

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Pedro Rodrigo Lopes Teixeira Rodrigues Costa

5.2.1.4. Formação pedagógica - Pedro Rodrigo Lopes Teixeira Rodrigues Costa

Formação pedagógica relevante para a docência
Erasmus estudos na Accademia di Belle Arti di Venezia na licenciatura – 2018/2019
Erasmus estudos na Accademia di Belle Arti di Roma no mestrado - 2021
Citeforma – Tecnologias no Ensino/Formação de grupos alvo específicos - 2017
Citeforma – Ferramentas de Avaliação em Moodle – Blearning - 2019

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Pedro Rodrigo Lopes Teixeira Rodrigues Costa

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Artes Visuais para Videojogos	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Raquel Leal Duque de Almeida

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2021

Instituição que conferiu este grau académico

EU – IADE – Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

35

CienciaVitae

481B-6E0B-E076

Orcid

0000-0000-0000-0000

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Raquel Leal Duque de Almeida

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Raquel Leal Duque de Almeida

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2019	Licenciatura	Design	Faculdade de Arquitetura da UL	15

5.2.1.4. Formação pedagógica - Raquel Leal Duque de Almeida

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Raquel Leal Duque de Almeida

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Design para a Economia Circular e Sustentabilidade	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Sílvia Maria Rala dos Santos

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Professor Auxiliar convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2013

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Arquitetura de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

20

CienciaVitae

C81C-C2F7-8CE7

Orcid

0000-0002-6171-4053

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Sílvia Maria Rala dos Santos

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Sílvia Maria Rala dos Santos

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2008	Pós-graduação	Design	FA-UTL	16 valores
2006	Licenciatura	Design	FA-UTL	16 valores

5.2.1.4. Formação pedagógica - Sílvia Maria Rala dos Santos

Formação pedagógica relevante para a docência
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso).
Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Sílvia Maria Rala dos Santos

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
DA para planeamento criativo	M-Direção De Arte	44.0	21.0	23.0						
Projeto de Comunicação Digital	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Vera Lúcia Cardoso Novais

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Assistente convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design de Comunicação e Novos Mídia

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2011

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdades de Belas Artes da Universidade de Lisboa, Portugal

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

-

Orcid

0000-0003-4473-325X

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Vera Lúcia Cardoso Novais

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Vera Lúcia Cardoso Novais

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2006	Licenciado	Design de Comunicação	Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa	16

5.2.1.4. Formação pedagógica - Vera Lúcia Cardoso Novais

Formação pedagógica relevante para a docência
Conclui a formação docente de HyFlex Experiential Learning da Universidade Europeia/IPAM, no formato b-learning, com a duração de 18 horas
Pedagogia Digital no Ensino Superior: nível introdutório (em curso). Programa de formação da Faculdade Online da Uni. Europeia, lecionado por docentes formados pela Universidade Aberta (1 ECTS).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Vera Lúcia Cardoso Novais

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Desenho Vetorial	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						
Design de Videojogos	L-Design Visual	51.0	28.0	23.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - William Afonso Cantú

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Professor Auxiliar convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Sociologia e Outros Estudos

Área científica deste grau académico (EN)

Sociologia e Outros Estudos

Ano em que foi obtido este grau académico

2021

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

35

CienciaVitae

E71E-D133-FB98

Orcid

0000-0003-4079-9884

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - William Afonso Cantú

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Centro de Estatística e Aplicações (CEAUL)	Muito Bom	FCiências.ID - Associação para a Investigação e Desenvolvimento de Ciências (Fciências.ID)	Institucional
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - William Afonso Cantú

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2018	Mestrado	Artes/Design	IADE-UEuropeia	19
1999	Licenciatura	Artes/Design	IADE-UEuropeia	18

5.2.1.4. Formação pedagógica - William Afonso Cantú

Formação pedagógica relevante para a docência
Curso "Docencia online y Competencias Digitales Docentes" - Universidad Europea de Madrid (2020)

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - William Afonso Cantú

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Trabalho Final de Curso	L-Design Visual	30.0							30.0	

5.3. Dados quantitativos relativos à equipa docente do ciclo de estudos.

5.3.1. Total de docentes do ciclo de estudos (nº e ETI)

5.3.1.1. Número total de docentes.

40

5.3.1.2. Número total de ETI.

29.20

5.3.2. Corpo docente próprio – docentes do ciclo de estudos integrados na carreira docente ou de investigação (art.º 3 DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018).*

Vínculo com a IES	% em relação ao total de ETI
Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018	65.07%
Investigador de Carreira (Art. 3º, alínea l) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018	0.00%
Outro vínculo	34.93%

5.3.3. Corpo docente academicamente qualificado – docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor*

Corpo docente academicamente qualificado	ETI	Percentagem*
Docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor (ETI)	2230	76.37%

5.3.4. Corpo docente especializado

Corpo docente especializado	ETI	Percentagem*
Doutorados especializados na(s) área(s) fundamental(is) do CE (% total ETI)	18.1 5	62.16%
Não doutorados, especializados nas áreas fundamentais do CE (% total ETI)	5.05	17.29%
Não doutorados na(s) área(s) fundamental(is) do CE, com Título de Especialista (DL 206/2009) nesta(s) área(s)(% total ETI)	0.0	0.00%
% do corpo docente especializado na(s) área(s) fundamental(is) (% total ETI)		79.45%
% do corpo docente doutorado especializado na(s) área(s) fundamental(is) (% docentes especializados)		78.23%

5.3.5. Corpo Docente integrado em Unidades de Investigação da Instituição, suas subsidiárias ou polos nela integrados (art.º 29.º DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)

Descrição	ETI	Percentagem*
Corpo Docente integrado em Unidades de Investigação da Instituição, suas subsidiárias ou polos nela integrados	22.9 5	78.60%

5.3.6. Estabilidade e dinâmica de formação do corpo docente.

Estabilidade e dinâmica de formação	ETI	Percentagem*
Docentes do ciclo de estudos de carreira com uma ligação à instituição por um período superior a três anos	24.6 5	84.42%
Docentes do ciclo de estudos inscritos em programas de doutoramento há mais de um ano (ETI)	0.0	0.00%

5.4. Desempenho do pessoal docente**5.3.1.1 Procedimento de avaliação do desempenho do pessoal docente e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional (PT).**

A avaliação do desempenho do pessoal docente é central para o sucesso do plano estratégico de desenvolvimento científico, pedagógico e cultural da UE. Rege-se pelo Regulamento de avaliação de desempenho dos docentes aprovado estatutariamente a 10/07/2019, que estabelece mecanismos de monitorização e melhoria contínua das suas responsabilidades pedagógicas, científicas e de extensão à comunidade.

As medidas de permanente atualização e desenvolvimento profissional incluem:

1. Política de carreiras assente no mérito académico e regida pelos Regulamentos: para os concursos de carreira docente; de incentivo à produção científica e à criação artística e produção cultural; de procedimentos das provas de agregação; dos programas e cursos de pós-doutoramento.
2. Apoios: ao abrigo do Programa Erasmus+ (mobilidade de pessoal docente); na formação pedagógica específica para o ensino a distância; e na valoração (condições especiais de frequência em cursos de 3º ciclo e acesso a provas de agregação)

5.3.1.1 Procedimento de avaliação do desempenho do pessoal docente e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional (EN).

The performance evaluation of teaching staff is central to the success of the strategic plan for the scientific, pedagogical and cultural development of the UE. It is governed by the Faculty Performance Evaluation Regulation statutorily approved on 10/07/2019, which establishes mechanisms for monitoring and continuous improvement of their pedagogical, scientific and community outreach responsibilities.

The measures for permanent updating and professional development include:

1. Career policy based on academic merit and governed by the Regulations: for the teaching career contests; of incentive to scientific production and artistic creation and cultural production; of aggregation proofs procedures; of post-doctoral programmes and courses.

2. Support: under the Erasmus+ Programme (mobility of teaching staff); in specific pedagogical training for distance education; and in valuation (special conditions for attending 3rd cycle courses and access to aggregation proofs).

5.3.2.1. Observações (PT)

A coordenação do curso é feita por dois docentes de carreira, um especialista na área científica e outro em ensino a distância. Assim, o Prof. Dr. António Maneira, doutor na área científica principal do ciclo de estudos, será coordenador de curso com funções de: (i) propor a construção/alteração do plano de estudos, estrutura curricular e ECTS do curso, (ii) propor a contratação de pessoal docente, (iii) garantir o cumprimento dos objetivos de aprendizagem do CE, e (iv) acompanhar os docentes no cumprimento dos objetivos de aprendizagem e conteúdos da UC. A Prof. Dr.ª Ticiania Trez, doutorada em Educação Multimédia, será coordenadora pedagógica com funções de assegurar: (i) a implementação de práticas pedagógicas específicas do ensino a distância, (ii) o cumprimento do regulamento de avaliação específico do online, (iii) a formação do corpo docente em competências digitais e (iv) o portfólio de softwares específicos do curso através de máquinas virtuais.

5.3.2.1. Observações (EN)

The course is coordinated by two career teachers, one specialized in the scientific area and the other in distance education. Thus, Prof. Dr. António Maneira, PhD in the main scientific area of the study cycle, will be course coordinator with the functions of: (i) proposing the construction/alteration of the study plan, curricular structure and ECTS of the course, (ii) proposing the hiring of teaching staff, (iii) ensuring compliance with the learning objectives of the EC, and (iv) monitoring the teachers in the fulfilment of the learning objectives and contents of the UC. Prof. Dr. Ticiania Trez, PhD in Multimedia Education, will be pedagogical co-ordinator with the functions of ensuring: (i) the implementation of pedagogical practices specific to distance education, (ii) compliance with the specific online assessment regulations, (iii) teacher training in digital skills and (iv) the portfolio of specific course software through virtual machines.

6. Pessoal técnico, administrativo e de gestão

6.1. Número e regime de dedicação do pessoal técnico, administrativo e de gestão afeto à lecionação do ciclo de estudos. Apresentação da estrutura e organização da equipa que colaborará com os docentes do ciclo de estudos. (PT)

No sentido de cumprir cabalmente a sua missão de ensino, investigação e prestação de serviços à comunidade, a Universidade Europeia conta também com pessoal não docente, que está na sua globalidade dedicado a tempo inteiro e integrado nas diversas estruturas da instituição.

Para além dos serviços académicos dotados com 8 pessoas e de outras 7 afetas aos suportes académicos, incluem-se ainda os gabinetes de: internacionalização (gere a mobilidade de estudantes, docentes e staff; acompanha colaboradores, docentes e investigadores visitantes) (4); empregabilidade (durante o percurso académico, conecta os estudantes aos empregadores, desenvolve as suas competências e apoia o seu plano de carreira; após a graduação, disponibiliza a todos os alumni aconselhamento individual e ajuda no contacto com o mercado, prestando apoio ao longo da sua carreira) (2); admissões (gere o processo de inscrição do estudante nos ciclos de estudos - 32) e um call-center (5), que asseguram um acompanhamento de qualidade e proximidade aos estudantes.

São ainda disponibilizadas 4 pessoas com formação especializada para a Biblioteca, a qual integra também a Testoteca e o Centro de Recursos Didáticos.

A IES disponibiliza também um conjunto de laboratórios de apoio às atividades letivas dispondo de (19) técnicos especializados em: informática e suporte de IT (7); audiovisuais e produção de media (5); modelos e protótipos (1); innovation lab (1); academia gourmet (1); psicologia (1); user experience (1); e a Fábrica, uma unidade de projetos especiais do IADE (2).

A IES conta com pessoas não docentes dedicadas a tempo integral ao EaD, entre as quais se destacam: técnicos de suporte ao laboratório de educação digital, para produção audiovisual e multimédia (26); learning architects para apoiar os docentes no planeamento, condução e avaliação do ensino (2); gestores académicos que estabelecem a ligação dos estudantes à IES (1 por cada 100 estudantes).

A UE está ainda dotada com 2 pessoas integradas no gabinete de apoio à gestão de projetos de I&D. De referir igualmente a estrutura de apoio à garantia da qualidade e de monitorização do modelo pedagógico (7), bem como uma direção para o EaD, uma direção de marketing (14), responsável pelo posicionamento dos ciclos de estudo e estratégia de comunicação, em colaboração com a direção de comunicação (3) a qual também dá apoio à organização de atividades extracurriculares. Um serviço jurídico com 2 advogados faz também parte da IES.

Por fim dar ainda nota dos colaboradores (11) que desempenham funções nas receções dos campus, de assistentes operacionais e de manutenção.

Os serviços de Reprografia, Bar e Restaurante, Segurança e Limpeza são assegurados por entidades externas, cujos colaboradores não se encontram contabilizados acima.

6.1. Número e regime de dedicação do pessoal técnico, administrativo e de gestão afeto à lecionação do ciclo de estudos. Apresentação da estrutura e organização da equipa que colaborará com os docentes do ciclo de estudos. (EN)

In order to fully accomplish its mission of teaching, research and providing services to the community, the Universidade Europeia (UE) also has non-teaching staff, which is globally dedicated to full-time and integrated into the various structures of the institution.

Besides the academic services with 8 staff and other 7 related to academic support, there are also the offices of: internationalisation (manages the mobility of students, teachers and staff; accompanies collaborators, teachers and visiting researchers - 4); employability (during the academic pathway, it connects students to employers, develops their skills and supports their career plan; after graduation, it provides all alumni with individual counselling and help in contacting the market, providing support throughout their career)(2); admissions (manages the student enrolment process in the study cycles) and a call-center (5), which ensure quality monitoring and proximity to students.

There are also x people with specialised training available for the Library, which also integrates the Testoteca and the Didactic Resources Centre (4).

The HEI also provides a set of laboratories to support teaching activities with (19) specialized technicians in: computer and IT support (7); audiovisual and media production (5); models and prototypes (1); innovation lab (1); gourmet academy (1); neuropsychophysiology (1); user experience (1); and Fábrica, a special projects unit of IADE (2).

The HEI has 60 non-teaching staff dedicated full-time to DE, including: support technicians for the digital education laboratory, for audiovisual and multimedia production (26); learning architects to support teachers in planning, conducting and evaluating teaching (2); academic managers who connect students to the HEI (1 per 100 students).

The UE is also endowed with 2 people integrated in the R&D project management support office. It is also worth mentioning the support structure for quality assurance and monitoring of the pedagogical model (7), as well as the marketing department (14), responsible for positioning the study cycles and communication strategy, in collaboration with the communication department (3) which also provides support in the organisation of extracurricular activities. A legal service with 2 lawyers is also part of the HEI. Finally, we should also mention the employees (11) who work in the reception areas of the campuses, as well as the operational and maintenance assistants.

The Reprography, Bar and Restaurant, Security and Cleaning services are provided by external entities, whose employees are not included above.

6.2. Qualificação do pessoal técnico, administrativo e de gestão de apoio à lecionação do ciclo de estudos. (PT)

Os colaboradores acima mencionados apresentam as seguintes qualificações:

3.º ciclo do ensino básico: 7 colaboradores a tempo inteiro

Ensino secundário: 25 colaboradores a tempo inteiro

Licenciado: 91 colaboradores a tempo inteiro

Mestre: 23 colaboradores a tempo inteiro

Doutor: 2 colaboradores a tempo inteiro

6.2. Qualificação do pessoal técnico, administrativo e de gestão de apoio à lecionação do ciclo de estudos. (EN)

The above employees have the following qualifications:

3rd cycle of basic education: 7 full-time employees

Secondary education: 25 full-time employees

Graduate: 91 full-time employees

Master: 23 full-time employees

PhD: 2 full-time employees

6.3. Procedimento de avaliação do pessoal técnico, administrativo e de gestão e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional. (PT)

O modelo de avaliação de desempenho é realizado por objetivos. Cada colaborador define os seus objetivos no início de cada ano identificando necessidades de formação e desenvolvimento profissional.

Os objetivos são definidos em formato cascata: da organização para o departamento e deste para o indivíduo. Em paralelo é definido o Plano de Desenvolvimento Profissional em que a pessoa identifica as suas perspetivas de desenvolvimento de carreira, as necessidades de desenvolvimento de competências e de conhecimento, que vão por sua vez originar o seu plano de formação de competências e de desenvolvimento para esse ano. Durante o ano os objetivos são monitorizados incluindo duas fases formais de autoavaliação e feedback. No final do ano é feita a avaliação dos resultados obtidos após reuniões presenciais entre o colaborador e a sua chefia, onde são discutidas as metas atingidas e os pontos de melhoria. A IES disponibiliza um programa de formação técnica com cerca de 10 formações por ano.

6.3. Procedimento de avaliação do pessoal técnico, administrativo e de gestão e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional. (EN)

The performance assessment model is based on objectives. Each employee defines their objectives at the beginning of each year, identifying training and professional development needs. Objectives are defined in a cascade format: from the organisation to the department and from the department to the individual. In parallel, a Professional Development Plan is defined in which the person identifies his/her career development perspectives, skills and knowledge development needs, which will in turn give rise to his/her skills and development training plan for that year. During the year the objectives are monitored including two formal phases of self-assessment and feedback. At the end of the year, the results obtained are assessed after face-to-face meetings between the employee and his/her superior, where the goals achieved and the points for improvement are discussed. The HEI provides a technical training programme with around 10 training courses per year.

7. Instalações e equipamentos

7. 1. Instalações físicas afetas e/ou utilizadas pelo ciclo de estudos, se aplicável. (PT)

A IES disponibiliza: Business Simulation Cesim; Microsoft Office 365: OneNote, Class Notebook, Word, PowerPoint, Excel, OneDrive, Forms, Planner, SharePoint, Delve Microsoft Campus Agreement OVS: Windows 10, Office, Access2016, Publisher 2016, Windows Server 2016, Microsoft SQL Server 2016; ADOBE Creative Cloud: Adobe Acrobat; IBM SPSS AMOS; Nvivo e MaxQDA, Qualtrics; Blackboard Collaborative Wi-Fi, Fundo documental: 6777, dos quais: Monografias: 4807, Periódicos: 1869, Eletrónico/Audiovisual: 10; Bases de Dados digitais: EBSCO, ACM Digital, TGI, Nielsen, INE (RIIBES), B-on, Euromonitor, IdeaPuzzle; Computadores; mesas digitalizadoras; iPad ou tablet com caneta; scanner A3; computadores com webcams; ecrãs suplementares de 27" (2560x1440); head sets.

7. 1. Instalações físicas afetas e/ou utilizadas pelo ciclo de estudos, se aplicável. (EN)

IES makes available: A IES disponibiliza: Business Simulation Cesim; Microsoft Office 365: OneNote, Class Notebook, Word, PowerPoint, Excel, OneDrive, Forms, Planner, SharePoint, Delve Microsoft Campus Agreement OVS: Windows 10, Office, Access2016, Publisher 2016, Windows Server 2016, Microsoft SQL Server 2016; ADOBE Creative Cloud: Adobe Acrobat; IBM SPSS AMOS; Nvivo e MaxQDA, Qualtrics; Blackboard Collaborative Wi-Fi, Fundo documental: 6777, dos quais: Monografias: 4807, Periódicos: 1869, Eletrónico/Audiovisual: 10; Bases de Dados digitais: EBSCO, ACM Digital, TGI, Nielsen, INE (RIIBES), B-on, Euromonitor, IdeaPuzzle; Computers; digital tables; iPad or tablet with pen; A3 scanner; computers with webcams; 27" (2560x1440) supplementary screens; head sets.

7. 2. Sistemas tecnológicos e recursos digitais de mediação afetos e/ou utilizados especificamente pelos estudantes do ciclo de estudos. (PT)

De forma a maximizar a experiência científica e pedagógica do estudante, encontra-se disponível:

- 1) Campus virtual, composto pelo i) Canvas LMS, uma aplicação de facilitação remota do ensino, aprendizagem, criação de comunidades e partilha de conhecimento, que permite também gerar diferentes tipos de análises que ajudam a acompanhar o sucesso académico dos estudantes; ii) Collaborate, uma plataforma de conferência online que possibilita uma experiência humana imersiva através do computador, tablete ou telemóvel; iii) Canvas Studio é a plataforma de educação em vídeo que permite que o docente crie e forneça experiências de aprendizagem interativas; iv) LockDown Browser & Respondus Monitor que permitem controlar ambientes de avaliação à distância.
- 2) Biblioteca Virtual, com acesso i) à B-On, uma aplicação em consórcio que permite aos estudantes e docentes aceder às revistas e respetivos artigos das editoras maior relevo internacional no âmbito da investigação científica; e ii) Catálogo de ebooks com cerca de 200.000 ebooks de áreas multidisciplinares para acesso a estudantes e professores como auxílio ao trabalho científico-pedagógico.
- 3) Gestor de Experiência Académica, composto pelo i) Sophia, um sistema de gestão académica que permite gerir o ciclo de vida do estudante desde a sua admissão e gestão enquanto alumni; ii) a Secretaria Online, uma aplicação que permite ao estudante interagir com os serviços académicos (ex., matrículas, certificados, emolumentos, etc.); iii) Portal do Estudante, um portal agregador de distintas ferramentas disponibilizadas ao estudante que lhe permite consultar a sua informação académica (notas, calendário, horário, etc.); e iv) a Mobile App, uma aplicação para telemóvel que permite ao estudante aceder mais facilmente ao conteúdo do portal do estudante e da secretaria online.
- 4) Infraestrutura pedagógica, composta por i) Laboratórios Virtuais, isto é, laboratórios construídos sobre máquinas virtuais que permitem aceder remotamente a todo um conjunto de recursos tecnológicos (simulação de hardware e software); ii) Biblioteca de objetos de aprendizagem digital composta por conteúdos exclusivos de natureza digital de diferentes áreas e conteúdos científicos, com livre acesso para docentes disponibilizarem aos seus estudantes de forma integrada no ensino síncrono; iii) Catálogo da Harvard Business Publishing, permitindo o acesso a diferentes casos, artigos e simulações para utilização pedagógica por parte dos docentes; e iv) Portal do docente, permitindo-se aceder a informação académica, interagir com diversos departamentos de suporte académico, responder a questionários de avaliação, aceder a conteúdos formativos, etc.

7. 2. Sistemas tecnológicos e recursos digitais de mediação afetos e/ou utilizados especificamente pelos estudantes do ciclo de estudos. (EN)

In order to maximise the student's scientific and pedagogical experience, it is available:

- 1) Virtual Campus, composed of i) Canvas LMS, an application for remote facilitation of teaching, learning, community creation and knowledge sharing, which also allows generating different types of analytics that help track student academic success; ii) Collaborate, an online conferencing platform that enables an immersive human experience through computer, tablet or mobile phone; iii) Canvas Studio is the video education platform that allows the teacher to create and deliver interactive learning experiences; iv) LockDown Browser & Respondus Monitor that allow controlling remote assessment environments.
- 2) Virtual Library, with access to i) B-On, a consortium application that allows students and teachers to access journals and respective articles from the most important international publishers in the area of scientific research; and ii) Catalogue of ebooks with about 200,000 ebooks from multidisciplinary areas for students and teachers to access as an aid to scientific-pedagogical work.
- 3) Academic Experience Manager, composed by i) Sophia, an academic management system that allows managing the student's life cycle from its admission and management as an alumni; ii) the Online Office, an application that allows the student to interact with the academic services (e.g. iii) The Student Portal, an aggregator portal of different tools available to students that allows them to consult their academic information (grades, calendar, timetable, etc.); and iv) The Mobile App, a mobile phone application that allows students to easily access the contents of the student portal and the online secretariat.

4) Pedagogical infrastructure, consisting of i) Virtual Labs, i.e. labs built on virtual machines that allow remote access to a whole set of technological resources (hardware and software simulation); ii) Library of digital learning objects consisting of exclusive contents of digital nature from different areas and scientific contents, with free access for teachers to make available to their students in an integrated way in synchronous teaching; iii) Harvard Business Publishing catalogue, allowing access to different cases, articles and simulations for pedagogical use by teachers; and iv) Teacher's portal, allowing access to academic information, interaction with various academic support departments, answering evaluation questionnaires, access to training content, etc.

7. 3. Principais equipamentos e materiais afetos e/ou utilizados pelo ciclo de estudos. (PT)

O documento estratégico do ensino a distância da Universidade Europeia prevê a disponibilização e utilização de um conjunto de softwares através de laboratórios virtuais (ver página 112 de <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoead.pdf>).

De uma forma geral, a IES disponibiliza a todos os CEs: Business Simulation Cesim; Microsoft Office 365: OneNote, Class Notebook, Word, PowerPoint, Excel, OneDrive, Forms, Planner, SharePoint, Delve Microsoft Campus Agreement OVS: Windows 10, Office, Access2016, Publisher 2016, Windows Server 2016, Microsoft SQL Server 2016; ADOBE Creative Cloud: Adobe Acrobat; IBM SPSS; IBM SPSS AMOS; Nvivo e MaxQDA, Qualtrics; Blackboard Collaborative Wi-Fi, Fundo documental: 6777, dos quais: Monografias: 4807, Periódicos: 1869, Eletrónico/Audiovisual: 10; Bases de Dados digitais: EBSCO, ACM Digital, TGI, Nielsen, INE (RIIBES), B-on, Euromonitor, IdeaPuzzle; Computadores.

Neste CE em particular, serão aplicados os seguintes recursos:

* nas UCs das áreas científicas de Belas Artes, Design e Áudio-visuais e produção de media: Adobe Campus CC, Addons ADOBE, ShotCut Video Editor, Solidworks, 3DSMax, Autocad, Paint.NET, Fusion 360 Cinema4D, e Maya.

* nas UCs da área científica de Ciências empresariais: Cesim, Cesim Marketing GAME, Primavera Education, CRM Navision 4.0 (Microsoft Dynamics) VM, ProjectLibre, Idea Puzzle, Zotero, Swonkie - Plataforma digital.

* nas UCs da área científica de Ciências Informáticas: Unity - Software Aulas, Astah Community, AdventureWorks DBs OLTP e DW 2017, Android Studio + SDK, Modeler, Arduino Software, Editor, Parser Generator, Modeler, Editor, Networks, Compiler, Construct 2, Cygwin64, Eclipse Neon for Java+ Eclipse Neon for Java EE + e(fx)eclipse, Lexical Analyzer, GNS3 (All-in-one), Iperf, Java JDK 8, Java JRE 8, Microsoft Visio Professional, Runtime Environment, MongoDB + Robo3T, MySQL + Workbench, NetBeans IDE (All), Node.JS, Processing, Python 2.7 e 3.7, Python Selector, Scratch 2.0, SQL Server 2017 Developer Edition, SQL Server Data Tools (SSDT), SQL Server Reporting Services, Sublime Text, SWI Prolog, Visual Studio Code, Web2Board, Wireshark, Wordpress (Máquina Virtual), ZeroBrane, heroku cli, Weka, Visual Studio Community 2017 - All Features, Slackware (Máquina Virtual).

* nas UCs da área científica de Matemática e estatística: SPSS+AMOS, Microsoft Power BI Desktop, QGIS, MAXQDA, NVIVO-Software Aulas, IRAMUTEQ, Qualtrics.

7. 3. Principais equipamentos e materiais afetos e/ou utilizados pelo ciclo de estudos. (EN)

The Universidade Europeia's distance learning strategy document provides for the provision and use of a software suite through virtual laboratories (see page 112 of <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoead.pdf>).

In general, the HEI provides all ECs with: Business Simulation Cesim; Microsoft Office 365: OneNote, Class Notebook, Word, PowerPoint, Excel, OneDrive, Forms, Planner, SharePoint, Delve Microsoft Campus Agreement OVS: Windows 10, Office, Access2016, Publisher 2016, Windows Server 2016, Microsoft SQL Server 2016; ADOBE Creative Cloud: Adobe Acrobat; IBM SPSS; IBM SPSS AMOS; Nvivo and MaxQDA, Qualtrics; Blackboard Collaborative Wi-Fi, Documentary Fund: 6777, of which: Monographs: 4807, Journals: 1869, Electronic/Audiovisual: 10; Digital Databases: EBSCO, ACM Digital, TGI, Nielsen, INE (RIIBES), B-on, Euromonitor, IdeaPuzzle; Computers.

In this particular EC, the following resources will be applied:

* in the CUs of the scientific area of Fine Arts, Design, Audio-visual and media production: Adobe Campus CC, ADOBE Addons, ShotCut Video Editor, Solidworks, 3DSMax, Autocad, Paint.NET, Fusion 360 Cinema4D, and Maya.

* in the CUs of the scientific area of Business Sciences: Cesim, Cesim Marketing GAME, Primavera Education, CRM Navision 4.0 (Microsoft Dynamics) VM, ProjectLibre, Idea Puzzle, Zotero, Swonkie - Digital Platform.

* in the UCs of the scientific area of Computer Science: Unity - Software Classes, Astah Community, AdventureWorks DBs OLTP and DW 2017, Android Studio + SDK, Modeler, Arduino Software, Editor, Parser Generator, Modeler, Editor, Networks, Compiler, Construct 2, Cygwin64, Eclipse Neon for Java+ Eclipse Neon for Java EE + e(fx)eclipse, Lexical Analyzer, GNS3 (All-in-one), Iperf, Java JDK 8, Java JRE 8, Microsoft Visio Professional, Runtime Environment, MongoDB + Robo3T, MySQL + Workbench, NetBeans IDE (All), Node. JS, Processing, Python 2.7 and 3.7, Python Selector, Scratch 2.0, SQL Server 2017 Developer Edition, SQL Server Data Tools (SSDT), SQL Server Reporting Services, Sublime Text, SWI Prolog, Visual Studio Code, Web2Board, Wireshark, Wordpress (Virtual Machine), ZeroBrane, heroku cli, Weka, Visual Studio Community 2017 - All Features, Slackware (Virtual Machine).

* in the CUs of the scientific area of Mathematics and statistics: SPSS+AMOS, Microsoft Power BI Desktop, QGIS, MAXQDA, NVIVO-Software Aulas, IRAMUTEQ, Qualtrics.

8. Atividades de investigação

8.1. Unidade(s) de investigação, no ramo de conhecimento ou especialidade do ciclo de estudos, em que os docentes desenvolvem a sua atividade científica.

Unidade de investigação	Classificação (FCT)	IES	Tipos de Unidade de Investigação	N.º de docentes do ciclo de estudos integrados
Centro de Administração e Políticas Públicas (CAPP)	Excelente	Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas (ISCSP/ULisboa)	Institucional	1
Centro de Arqueologia da Universidade de Lisboa (UNIARQ)	Muito Bom	Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FL/ULisboa)		1
Centro de Estatística e Aplicações (CEAUL)	Muito Bom	FCiências.ID - Associação para a Investigação e Desenvolvimento de Ciências (FCiências.ID)	Institucional	1
Centro de Estudos de Teatro	Muito Bom	Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FL/ULisboa)	Institucional	1
Centro de História da Arte e Investigação Artística	Muito Bom	Universidade de Évora (UE)	Institucional	1
Centro de História da Universidade de Lisboa (CH-ULisboa)	Bom	Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FL/ULisboa)	Institucional	1
Centro de Humanidades (CHAM)	Muito Bom	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH/UNL)	Institucional	1
Centro de Investigação em Arquitectura Urbanismo e Design (CIAUD)	Muito Bom	Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa (UL) (FA/ULisboa)	Institucional	3
Instituto de Comunicação da NOVA (ICNOVA)	Excelente	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH/UNL)	Institucional	1
Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Investigação e Desenvolvimento em Lisboa (INESC-ID)	Excelente	Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Investigação e Desenvolvimento em Lisboa (INESC ID/INESC/IST/ULisboa)	Institucional	1
Instituto de História Contemporânea	Muito Bom	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH/UNL)		1
Instituto de História Contemporânea	Muito Bom	Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (FCSH/UNL)	Institucional	1
Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura	Muito Bom	Universidade de Aveiro (UA)	Institucional	2
NOVA Laboratory for Computer Science and Informatics (NOVA LINCS)	Excelente	NOVA.ID.FCT - Associação para a Inovação e Desenvolvimento da FCT (NOVA.ID.FCT/FCTUNL/UNL)	Institucional	1
Research in Economics and Mathematics (REM)	Muito Bom	Unidade de Estudos sobre a Complexidade na Economia (UECE/ISEG/ULisboa)	Institucional	1
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)		1

Unidade de investigação	Classificação (FCT)	IES	Tipos de Unidade de Investigação	N.º de docentes do ciclo de estudos integrados
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional	19

8.2. Lista dos principais projetos e/ou parcerias nacionais e internacionais (PT)

A Universidade Europeia tem vindo a aumentar o seu investimento em atividades de I&D e a incentivar a participação dos seus docentes e investigadores em projetos de investigação quer nacionais quer internacionais, fomentando o desenvolvimento de redes de investigação em diversas áreas científicas. Apresenta-se a listagem dos projetos mais relevantes para o ciclo de estudos com envolvimento direto dos docentes e investigadores da Universidade: i) Blue circular Postbranding Project, Projeto Mar2020, 2019-2021 (MAR-04.03.01-FEAMP-0294). Financiamento MAR2020 pelo IFAP. ii) Inovação, arte e design: arquipélagos criativos emergentes. As influências nos processos criativos contemporâneos entre as ilhas macaronésias lusófonas, África e Portugal. Investigação de Pós doutoramento, 2018 People - Arquipélagos Criativos financiamento FCT (SFRH/BPD/10839/2015). iii) Estudo sobre aplicação das experiências em basic design (biônica e biomimética) nos cursos de Design no Brasil (BR 205915/2017-5) Bolsa financiada por CNPQ Brasil. iv) ATLAS - Rebranding ATLAS Corretora de Seguros Atlas. v) CREATION - Cultural and Arts Entrepreneurship in Adult Education, 2019-2021, 2019-1-PT01-KA204-061315) financiamento Erasmus+. vi) Design de uma interface interativa para promoção da higiene das mãos entre profissionais de saúde, financiamento do parceiro: Hospital Beatriz Ângelo, Loures, de 2018-2020. vii) S.H.E.L.T.E.R. - Structural Hyper-resisting Element for Life Threatening Earthquake Risk. Industry Contract Research Project, 2018-2021 SHELTER LISBOA-01-0247-FEDER-032854. viii) CCLÁ - Dinamização da Parceria do Centro de Competências da Lã, 2019-2020, CCLÁ (PDR2020 -FEADER 20.2.4) financiamento FEADER. ix) Rede Internacional LENS, International Network for Sustainability Design. x) Projeto QUEST - Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training. Financiamento ERASMUS+ QUEST, 2021-2024 (2021-1-PT01-KA220-VET-000034676).

8.2. Lista dos principais projetos e/ou parcerias nacionais e internacionais (EN)

The Universidade Europeia has been increasing its investment in R&D activities and encouraging the participation of its teachers and researchers in national and international research projects, fostering the development of research networks in various scientific areas. This is the list of the most relevant projects for the study cycle with direct involvement of the University's teachers and researchers: i) Blue circular Postbranding Project, Project Mar2020, 2019-2021 (MAR-04.03.01-FEAMP-0294). Funding MAR2020 by IFAP. ii) Innovation, art and design: emerging creative archipelagos. The influences in contemporary creative processes between the Lusophone Macaronesian islands, Africa and Portugal. Post doctoral research, 2018 People - Creative Archipelagos. Funding FCT (SFRH/BPD/10839/2015). iii) Study on the application of experiments in basic design (bionics and biomimetics) in Design courses in Brazil (BR 205915/2017-5). Grant funded by CNPQ Brasil. iv) ATLAS - Rebranding ATLAS Atlas Insurance Brokerage. v) CREATION - Cultural and Arts Entrepreneurship in Adult Education, 2019-2021, 2019-1-PT01-KA204-061315) Funding Erasmus+. vi) Design of an interactive interface for hand hygiene promotion among health professionals, partner funding: Hospital Beatriz Ângelo, Loures, de 2018-2020. vii) S.H.E.L.T.E.R. - Structural Hyper-resisting Element for Life Threatening Earthquake Risk. Industry Contract Research Project, 2018-2021, SHELTER LISBOA-01-0247-FEDER-032854. viii) CCLÁ - Boosting the Wool Competence Centre Partnership, 2019-2020, CCLÁ (PDR2020 - FEADER 20.2.4). Funding FEADER. ix) LENS International Network, International Network for Sustainability Design. x) Projeto QUEST - Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training. Funding ERASMUS+ QUEST, 2021-2024 (2021-1-PT01-KA220-VET-000034676).

9. Política de proteção de dados

9.1. Política de proteção de dados (Regulamento (UE) n.º 679/2016, de 27 de abril transposto para a Lei n.º 58/2019, de 8 de agosto)

[9. PPD UE_EaD.pdf](#) | PDF | 597.3 Kb

10. Comparação com CE de referência

10.1. Exemplos de ciclos de estudos existentes em instituições de referência (PT)

O CE apresentado reveste-se de características semelhantes às praticadas no Espaço Europeu, particularmente no que respeita à duração, à estrutura curricular, aos objetivos, e ao número de ECTS. São exemplos as licenciaturas:

- i) Design de Comunicação - UL (Portugal): <http://shorturl.at/gqrv6>, 180 ECTS, Duração: 6 Semestres. UCs associadas ao Desenho e Animação Digital.
- ii) Diseño Digital - UNIR (Espanha): <http://shorturl.at/xFLSZ>, UCs associadas à Produção Digital, Comunicação online

e Gestão de projetos, Metodologias de ensino ativas, Modalidade: 100% online.

iii) *Graphic Communication Design* – UAL (Inglaterra): <http://shorturl.at/hnKLU>, Duração 3 anos, Metodologias de ensino baseadas na ação em contexto real, Objetivos de potenciar o pensamento crítico e práticas deontológicas.

iv) *Graphic Design and Art Direction* – NABA (Itália): <http://shorturl.at/fo479>, 180 ECTS, Duração: 3 anos, UCs de Ilustração, Animação Digital e Fotografia.

10.1. Exemplos de ciclos de estudos existentes em instituições de referência (EN)

The EC presented has similar characteristics to those practiced in the European Space, particularly with regard to duration, curricular structure, objectives, and number of ECTS. Examples are the undergraduate degrees:

i) *Design de Comunicação - UL (Portugal):* <http://shorturl.at/gqrv6>, 180 ECTS, Duration: 6 Semesters. CUs associated with Design and Digital Animation.

ii) *Diseño Digital - UNIR (Spain):* <http://shorturl.at/xFLSZ>, CUs associated with Digital Production, Online Communication and Project Management, Active learning methodologies, Modality: 100% online.

iii) *Graphic Communication Design – UAL (England):* <http://shorturl.at/hnKLU>, Duration: 3 years, Teaching methodologies based on action in authentic context, Aims at enhancing critical thinking and deontological practices.

iv) *Graphic Design and Art Direction – NABA (Italy):* <http://shorturl.at/fo479>, 180 ECTS, Duration: 3 years, Illustration, Digital Animation and Photography CUs.

10.2. Comparação com objetivos de aprendizagem de ciclos de estudos análogos (PT)

Os objetivos de aprendizagem deste CE, convergem com os identificados nos programas de referência (cf. 10.1), em particular as aptidões associadas ao design e produção com ferramentas digitais e a orientação para o contexto dos media digitais bem presentes no programa apresentado da UNIR. Este CE promove competências de design e produção fundamentadas em conhecimentos baseados em evidências valorizando áreas como a investigação, metodologia e User Experience áreas patentes em CE análogos, em particular no programa da NABA e na licenciatura de Graphic Communication Design da UAL.

No que se refere a competências interpessoais e transversais, o peso neste CE é semelhante ao observado em CEs análogos, valorizando-se o foco no utilizador e procurando-se uma abordagem crítica, informada e responsável, procurando-se ampliar o conjunto de preocupações que um profissional deve assumir em contexto real.

10.2. Comparação com objetivos de aprendizagem de ciclos de estudos análogos (EN)

The learning objectives of this CE, converge with those identified in the reference programmes (cf. 10.1), in particular the skills associated with Design and media production with digital tools. Furthermore, the orientation to the digital media context is also well present in the presented UNIR programme. This CE promotes Design and production skills grounded in evidence-based knowledge showing a particular focus on subject areas like research methodologies and UX also present in other analogous CEs, like in NABA's programme and the Graphic Communication Design degree of the UAL.

Concerning interpersonal and transversal competencies, the weight in this CE is similar to that observed in analogous CEs, valuing the focus on the user and seeking a critical, informed and responsible approach, seeking to broaden the set of concerns that a professional should assume in an authentic context.

11. Estágios-Formação

11.1. e 11.2 Estágios e/ou Formação em Serviço

Mapa VI - null

11.1.1. Entidade onde os estudantes completam a sua formação:

[sem resposta]

11.1.2. Protocolo:

[sem resposta]

11.2. Plano de distribuição dos estudantes

11.2. Plano de distribuição dos estudantes pelos locais de estágio e/ou formação em serviço demonstrando a adequação dos recursos disponíveis:

[sem resposta]

11.3. Recursos institucionais

11.3. Recursos da instituição para o acompanhamento dos estudantes (PT):

[sem resposta]

11.3. Recursos da instituição para o acompanhamento dos estudantes (EN):

[sem resposta]

11.4. Orientadores cooperantes**11.4.1. Mecanismos de avaliação e seleção dos orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço, negociados entre a instituição de ensino superior e as instituições de estágio e/ou formação em serviço:**

[sem resposta]

11.4.2. Mapa VII. Orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço (obrigatório para ciclo de estudos com estágio obrigatório por Lei)

Nome	Instituição	Categoria	Habilitação Profissional	Nº de anos de serviço

12. Análise SWOT**12.1. Pontos fortes. (PT)**

1. Experiência da Instituição no EaD. Desde 2019 foram formados 1196 estudantes, em 23 pósgraduações (PG). Modelo pedagógico acreditado em 9 programas diferentes 2022.
2. Qualidade da formação dos docentes em Docência Online e Competências Digitais através de uma PG de 125h alinhada com as recomendações do Digital Competence Framework for Educators.
3. Existência de uma equipa multidisciplinar com Learning Architects, elementos de produção multimédia e uma equipa de gestores de experiência do estudante.
4. A capacidade de integrar um corpo docente global capaz de partilhar experiências de realidades geográficas e culturais distintas potenciadoras de uma abordagem ao design e produção culturalmente e eticamente consciente.
5. A parceria com a Universidade Aberta vem garantir a formação e a qualidade pedagógica do corpo docente da Universidade Europeia, através do curso "Docência Digital em Rede", com 104h de duração em regime e-learning

12.1. Pontos fortes. (EN)

1. The Institution's experience in EaD. Since 2019, 1196 students have graduated in 23 postgraduations (PG). Accredited pedagogical model in 9 different programmes 2022.
2. Quality of teacher training in Online Teaching and Digital Skills through a PG of 125h aligned with the recommendations of the Digital Competence Framework for Educators.
3. Existence of a multidisciplinary team with Learning Architects, multimedia production elements and a team of student experience managers.
4. The ability to integrate a global faculty able to share experiences of distinct geographical and cultural realities, enhancing a culturally and ethically conscious approach to Design and production.
5. The partnership with Universidade Aberta guarantees the training and pedagogical quality of the teaching staff of the European University, through the course "Online Digital Teaching", with 104 hours of duration in an e-learning regime

12.2. Pontos fracos. (PT)

1. Inexperiência da Universidade Europeia no EaD acreditado, à semelhança de grande parte IES em Portugal, em virtude de a legislação ter sido aprovada apenas a 3 Setembro de 2019.
2. Existência de apenas um centro de investigação acreditado com Muito Bom da Universidade Europeia que engloba apenas as áreas do Design e Marketing.
3. Sistema interno de garantia de qualidade está ainda em fase de acreditação pela A3ES e pela ISO 9001 e 14001.
4. As condições de acesso podem limitar a participação no curso pela necessidade de computador com características mínimas e assim como o acesso à internet de banda larga para participar nas aulas síncronas.

12.2. Pontos fracos. (EN)

1. Inexperience of the European University in accredited EaD, similarly to most HEIs in Portugal, since the legislation was only approved on September 3rd, 2019.
2. Existence of only one research centre accredited with Very Good by the European University, which only covers the areas of Design and Marketing.

3. Internal quality assurance system is still in the accreditation process by A3ES and ISO 9001 and 14001.
4. The access conditions may limit the participation in the course by the need for a computer with minimum characteristics and broadband internet access to participate in synchronous classes.

12.3. Oportunidades. (PT)

1. Crescente procura na escolha por Portugal como um destino de estudo no Ensino Superior.
2. Elevada necessidade de escolarização dos países em vias de desenvolvimento de língua oficial portuguesa.
3. Reforço de uma cultura de investigação científica na Instituição com a contratação de docentes com perfil de investigação mais forte e internacional que o atual através do desenvolvimento da área do ensino à distância.
4. Maior facilidade em recrutar-se docentes fora do raio de instalação da Instituição.
5. Promover condições de acesso a alunos com limitações de mobilidade graves ou a estudantes que por razões familiares ou outras não tenham residência habitual permanente.
6. Estudantes com constrangimentos de horários terão menor número de horas programadas em horário fixo e assim maior liberdade na gestão das horas de trabalho uma vez que se assume algumas das horas de contato assíncronas.

12.3. Oportunidades. (EN)

1. Growing demand in choosing Portugal as a study destination in Higher Education.
2. High need for schooling in the Portuguese-speaking developing countries.
3. Reinforcement of a scientific research culture in the institution by hiring teachers with a more robust and international research profile than the current one through the development of the distance learning area.
4. Greater ease in recruiting teachers outside the radius of the institution.
5. To promote access conditions for students with severe mobility limitations or who do not have permanent residence.
6. Students with schedule constraints will have fewer scheduled hours in a fixed schedule and thus greater freedom in managing work hours since some of the contact hours are assumed to be asynchronous.

12.4. Constrangimentos. (PT)

1. Dimensão global do mercado do ensino à distância promove uma maior competitividade por esta modalidade de ensino em virtude da concorrência de universidades orientadas, quase exclusivamente, para o ensino à distância.
2. Crescimento geral da oferta dos últimos anos e elevada concorrência entre instituições de ensino superior.
3. Redução dos apoios sociais a estudantes (bolsas de estudo) em resultado das políticas de contenção orçamental do Estado.
4. Dificuldades de natureza tecnológica que os países estrangeiros de língua oficial portuguesa podem ter para integrar o ensino à distância.
5. O corpo docente nas áreas da produção multimédia poderá ter alguma dificuldade em transpor as suas metodologias pedagógicas para uma modalidade EaD nos primeiros anos de prática.
6. O primeiro ano de implementação poderá ser muito exigente para os professores na medida em que terão que criar e ajustar conteúdos e recursos de apoio ao EaD.

12.4. Constrangimentos. (EN)

1. The global dimension of the distance learning market promotes greater competitiveness for this type of education due to competition from universities oriented, almost exclusively, to distance learning.
2. Overall growth in supply in recent years and high competition between higher education institutions.
3. Reduction of social support to students (scholarships) due to the State's budget containment policies.
4. Difficulties of technological nature that foreign countries of Portuguese official language may have to integrate distance learning.
5. Teaching staff in multimedia production may have difficulty in transferring their pedagogical methodologies to an EaD modality in the first years of practice.
6. The first year of implementation may be very demanding for teachers as that they will have to create and adjust content and resources to support DL.

12.5. Conclusões. (PT)

1. Utilização de metodologias o problem-based e project-based learning que articulem diferentes UC do mesmo semestre permitindo aos estudantes motivarem-se em projetos multidisciplinares mais próximos de contextos reais, que possam ser mais abrangentes e desafiantes promovendo a criação de uma rede mais alargada de suporte ao seu trabalho.
2. Estabelecimento de relações diretas em UC numa lógica vertical permite aos alunos a cada semestre compreenderem a interligação entre conteúdos teóricos e a sua aplicação em contextos reais, permite ainda uma crescente complexidade nos desafios promovendo a autonomia e a motivação.
3. Definiram-se três especializações opcionais bastante distintas para enfatizar a variedade de percursos possíveis na área do Design Visual.
4. Promovem-se linhas de continuidade vertical para progressão dos estudos em 2º ciclos desenvolvidos em EaD e valorizando-se desde o primeiro ano uma forte consciência metodológica e de princípios de investigação.
5. Promove-se uma articulação harmoniosa entre o desenvolvimento competências técnicas ou hard skills e as competências sociais ou soft skills, havendo UC consecutivas que têm maior ênfase na exploração de ferramentas digitais seguindo-se UCs que focam mais nas lógicas de projeto de comunicação centradas no utilizador.

6. Desenvolvem-se competências de investigação científica através de: (i) ensino da decisão suportada em evidência nas unidades curriculares do 1º ano de "Fundamentos de Design Visual" e de "Metodologia de Investigação" dotando os estudantes de competências para o estudo sistemático e radical, (ii) no 2º ano com a UC de "Análise e Visualização de Dados" permitindo os estudantes desenvolvam competências para a análise e interpretação de dados, (iii) no 1º semestre do 3º ano a UC de "Infografia Multimédia", permite aos estudantes desenvolver trabalho de síntese e tradução de informação e dados complexos em materiais multimédia culminando o processo de exploração das capacidades de estudo e comunicação científica.
7. Em qualquer dos Minors as UC Opcionais II de área científica em AVPM prestam-se à realização trabalhos de investigação reflexiva sobre a produção ou implementação de projetos na área específica.
8. A consistência metodológica definida para as UC aplicativas é constante facilitando uma fácil adaptação dos estudantes às várias UC, no entanto procurou-se valorizar a variedade de e-atividades procurando nos últimos semestres uma maior variedade com o objetivo de não tornar monótonas as formas de aprendizagem dos alunos.
9. Procurou-se diversificar a bibliografia de base de cada UC para que não haja cadeiras no mesmo semestre a partilharem as mesmas referências e para que se evite ao longo dos vários anos repetir mais que uma vez uma mesma referência.

12.5. Conclusões. (EN)

1. Using problem-based and project-based learning methodologies articulating several CU of the same semester allows students to develop projects closer to real contexts, which is more challenging, motivational and should promote a more comprehensive network of support for their work.
2. Establishing direct connections between UC in a vertical manner along the SC allows students understand the relevance of theoretical content and its application in real contexts. It also allows an increasing complexity in the challenges promoting autonomy and motivation.
3. Three quite distinct optional specialisations have been defined to emphasise the variety of possible paths in Visual Design.
4. Vertical continuity lines are promoted for the progression of studies in 2nd cycle developed in EaD, and solid methodological awareness and research principles have been valued since the first year.
5. A harmonious articulation between the development of technical or hard skills and social or soft skills is promoted, with consecutive CUs emphasising the exploration of digital tools followed by CUs that focus more on user-centred communication project logics.
6. Scientific research skills are developed through (i) teaching of a decision supported by evidence methodologies in the 1st year curricular units of "Fundamentals of Visual Design" and "Research Methodology" endowing students with skills for systematic and radical study, (ii) analysis and interpretation of data rigorously and systematically in the 2nd year with the UC of "Data Analysis and Visualization" allowing, (iii) project-based work in several classes in the third year allow different opportunities for students to put their research knowledge and skills in action exploring engaging scenarios where communication skills will be challenged.
7. In any of the Minors, the Optional UC II of the scientific area of AVPM lend themselves to carrying out reflective research work on the production or implementation of projects in the chosen area.
8. The methodological consistency defined for the applicative CU is constantly facilitating an easy adaptation of the students to the various CU; however, we tried to value the variety of e-activities seeking in the last semesters a greater variety of challenges aiming to avoid a monotonous routine.
9. We have tried to diversify the bibliography of each UC so that there are no subjects in the same semester sharing the same references and avoiding repeating the same reference more than once over the SC.